ACASIO
INFOGRAFIC, C.A

REVISTA

AÑO 1/ N° 1- ENERO-FEBRERO-MARZO DE 2021

¡HALLACO!

MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

SUMARIO

Editorial.....3

Flash noticioso.....4

Citas sabias.....4

Cómics en Blogspot.....5

Lo leí en un cómic.....5

Cómic de autor: Humor con Ferro, de Fernando Romero.....6

La vida es un cómic 1.2, por Carolina Rodríguez.....7

Homenaje a Julio López –Hallaco, por Sammy Rodríguez.....11

Cómic: Lilia del Valle, de Acasio.....12

Lo correcto e incorrecto del cómic, por Glen Fernández.....13

Cómic de autor: Los hermanos Bisbal.....15

Ficha del personaje: Capitán Guayana, por Osman Acasio.....18

Para que lean y aprendan, por Edixon Rodríguez.....19

Cómic de autor: Mitos y costumbres del Falcón de antaño, de E. Acasio.....23

Creando cómics en Venezuela, por Daniela Paolillo.....27

Cómic de autor: Tales en la pista G, de Dilianny Acasio.....29

Prologueando.....34

Entrevista a un historietista: Rongny Sotillo.....35

Cómic de autor: Gato Elegante. La pelea, de Gustavo Duno.....39

La comicnicación latinoamericana, por Yili Arana.....44

Creando una portada de cómic. Paso a paso, por Osman Acasio.....45

Bases practicas para la construcción de un cómic histórico en Venezuela, por Rongny Sotillo.....48

Cómic de autor: Mensaje en una Botella, de Luis Boscán.....51

Matemática ilustrada.....54

Composición visual perfecta, por Enrique Acasio.....55

El arte de hacer cómics. Elementos básicos del lenguaje narrativo gráfico. Capítulo Tipología de planos.....57

Cuento corto. Encuentro con el Dianoche, de Acasio.....61

Ilustración científica. Pensamiento visual, por Enrique Acasio.....68

Galería Hallaco.....72

Galería Fanart.....77

Galería Diseño de personajes.....81

Galería Arte urbano.....83

REVISTA
¡HALLACO!
MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

AÑO 1 NÚMERO 1.
Enero-Febrero-Marzo de 2021.
Publicación trimestral.

Una producción de:

ACASIO
INFOGRAFIC, C.A

COLABORAN EN ESTE NÚMERO:
Dilianny Acasio
Enrique Acasio
Fernando Romero
Guillermo Bisbal
Gustavo Duno
Harold Camacho
Juan Bisbal
Luis Boscán
Rongny Sotillo

acasiooe@gmail.com

Todos los nombres, personajes, imágenes y demás material presentado en esta publicación son propiedad de sus respectivos autores y tienen derechos reservados. Únicamente han sido utilizados con fines informativos y de divulgación.

EDITORIAL

Lo que llega a sus manos es producto del esfuerzo mancomunado de personas ligadas al fascinante mundo de la narrativa gráfica venezolana. El contenido mostrado en sus páginas consiste del aporte de sus colaboradores, así como de la recopilación de ensayos y articulos de autores venezolanos publicados en la web. La revista es de publicación trimestral y lleva por nombre "¡HALLACO!" en honor al ilustre historietista Julio López, un ferviente entusiasta por las ilustraciones, la creación y la consolidación de historietas en Venezuela y la defensa de esta apasionante profesión. El magazine nace como una iniciativa de crear un medio informativo digital, fresco e innovador para toda la comunidad de historietistas e ilustradores de Venezuela. Una ventana que exhiba los alcances y logros de nuestros artistas. Un canal abierto al debate y al libre pensamiento, que busca informar, educar y entretener. El propósito del magazine es ahondar en la cultura cómic nacional, ser una plataforma de formación y encuentro de autores. Que se convierta en una vitrina expositora de las obras de nuestros historietistas. Así como en una guía referencial para nuestros lectores que quieran mantenerse informado de este apasionante mundillo. Que puedan encontrar en esta revista, variedad, noticias, opinión, entrevistas, proyectos en puerta, historietas, mangas, ilustraciones y mucho más.

Sírvase entonces mediante la presente como medio informativo para ponerse al corriente y estar enterado de lo que acontece en materia de narrativa gráfica creada en nuestro país. Solo esperando que disfruten de su contenido tanto como lo hicimos quienes colaboramos con su producción.

Osman Acasio. Editor en jefe.

FLASH NOTICIOSO

EL TAXISTA VIENE EN CAMINO.

El historietista marabino Aduin Nava anunció en su cuenta de Instagram el estar trabajando en la nueva entrega de su cómic seriado UrbaCentro, mismo que ha venido desarrollando desde hace varios años. Pronto disponible para el disfrute de todos.

UN LIBRO DE ARTE EN PUERTA.

El historietista marabino Alejandro Quiñones -AlexKnight anuncia el estar trabajando en su libro de arte (ArtBooks) que aspira y espera publicar para este año.

PUBLICACIONES ICÓNICAS EN VIAS DE LIBERACIÓN

El historietista Edixón Rodríguez anunció recientemente su intención de liberar en formato digital sus tres libros icónicos de cómics Étnica. Antología de historietas latinoamericanas, publicaciones del 2010-2013 que lo llevaron a la cima de su carrera como editor historietista y que le dio a conocer internacionalmente. La primicia la proporcionó el propio Rodríguez en el podcast De cómic se habla así, capítulo dos de su segunda temporada, conducido por Cesar Carrasquero, donde fue invitado para hablar de su trayectoria artística. Quien también anunció su intención de liberar la revista icónica Zuplemento edición número 1 (2005) en su versión digital para su descarga gratuita, fue su editor Sergio Almendro, personalmente, también en el podcast De cómics se habla así.

LOS PANAS PUBLICAN UN LIBRO.

El Programa Amigos del Noveno Arte PANA en conjunto con el Centro de Estudios de Caracas, publican su más reciente trabajo titulado Caracas Ciudad en viñetas, un libro en formato digital pensado para su distribución libre. Que sea el propio coordinador del proyecto Rongny Sotillo quien en sus propias palabras nos ilustre sobre esta publicación:

"He aquí una visión panorámica del desarrollo de la narrativa gráfica en Caracas, desde 1923 hasta nuestros días. La historia del cómic caraqueño se cuenta en siete ensayos y gira entre sus orígenes vinculados con el humorismo gráfico y el nacimiento de esa particular narrativa de la imagen: la viñeta, que es estructura por la yuxtaposición de imagen y texto. Esa que se conoce como historieta, suplemento, figurín, tebeo, tira cómica o cómic. Tiene ya 100 años de existencia en la ciudad y este universo creativo aún es un proceso en pleno desarrollo..."

Rongny Sotillo. Miembro fundador de la Asociación Civil Programa Amigos del Noveno Arte PANA, que se dedica a la producción de historietas que cuentan al pueblo venezolano.

CITAS SABIAS.

"¿Quieres hacer un cómic? No pares de moverte y acostúmbrate a oír la palabra 'no'"

Dean Fowler.

Escritor y animador. Creador de la novela gráfica Machine Phase.

"¡¡¡Amémonos todos y a la mi*#$& el mundo!!! ¡¡¡Exiliémonos en la bidimensionalidad!!!"

Osvaldo Barreto – Omau.

Historietista tachirense. Creador de obras como Dialogo del águila y la serpiente, Nóun Versus el pelotón humanista y el insensato durmiente.

"Muchos dibujantes de cómics prefieren referirse a sí mismos exclusivamente como ilustradores, usando el concepto como una etiqueta que les aporta más caché (de este modo, parecería que abarcan un amplio conjunto de habilidades y se satisface su lado más egocéntrico)".

Chris Bachalo.

"El dibujante de cómics redondeado debe ser un supremo artista y ser capaz de dibujar cualquier cosa sin limitaciones."

Daniela paolillo.

Asociación de creadores de cómics de Venezuela. Caracas Comic-Con. DPX Cómics.

"El estilo del dibujo vivido y dinámico, típico del género del cómic, impulsó en mi el acercamiento al arte".

Svetlin Velinov.

Historietista, ilustrador y animador.

CÓMICS EN BLOGSPOT.

http://aventurasenotrosmundos.blogspot.com

Portal donde varios autores de cómics publican sus obras.

http://bioresearchcomic.blogspot.com

Portal de la mangaka Neisamir Marrero –Nei Shine donde publica su obra serial de varias entregas BioResearch.

http://glenfx.blogspot.com

Portal del ilustrador caraqueño Glen Fernández donde publica muestras de su trabajo.

http://kannaandnikkicomic.blogspot.com/

Portal de la historietista Verónica Mazzaro –Dragón Raine donde publica su cómic Kanna y Nikki, un viaje muy atropellado.

https://mlsteampunkwebcomic.blogspot.com

Portal del historietista falconiano Acasio donde publica algunas de sus obras protagonizadas por la chamán cazadora de monstruos.

http://tintaytantos.blogspot.com

Portal del historietista Manuel Loayza, donde publica caricaturas, bocetos y un adelanto del comic El sobreviviente, de su autoría.

http://universodamcomics.blogspot.com

Portal del historietista caraqueño Alcides Marcano –Dam, donde publica noticias, avances y algunos de sus comics.

LO LEÍ EN UN CÔMIC.

"Paren el mundo que me quiero bajar."

Mafalda.

"Vendrán tiempos mejores. En la adversidad el sabio se crece mientras el tonto su miseria pregona."

Maria Lionza Steampunk.

"Ciencia y tecnología no son buenas ni malas en sí misma. Es el uso que pudiera darle la humanidad quien dictamina lo bueno y lo malo que de ella derive."

El androide protopensante que calculaba.

Al final del cómic Pecados del capital, una hermosa dama le pregunta al héroe enmascarado: "Señor, ¿conseguirán obtener mejores condiciones de vida?". A lo que Fantomas le contesta: "Por ahora será difícil. La historia nos demuestra que los pueblos logran sus conquistas poco a poco. Sin embargo, se ha iniciado la lucha, y si no desisten triunfarán. ¡Eso no lo dude!"

FLASH NOTICIOSO

MODALIDAD MANGAKA.

El historietista Acasio anunció en su página de facebook e Instagram el estar trabajando en su más reciente proyecto, una novela gráfica de ciencia ficción del género ciberpunk caracterizado por un estilo gráfico de marcada influencia nouvelle manga (historietas que combinan rasgos del manga y el cómic Franco-Belga.) Aún sin título, la novela gráfica está pensada para su publicación en formato impreso DIN A5, de forma artesanal, cuyo autor anunció que aspira tenerla lista para el mes de junio en el marco de su cumpleaños.

LOS PANAS TIENEN SU WEB SITE.

En celebración de su cuarto aniversario, el grupo Programa Amigos del Noveno Arte (PANA) anuncia el lanzamiento oficial de su sitio web panacomic.com, activa desde el día 31 de enero. En el portal encontrará información relevante del grupo, quienes lo conforman, artículos y noticias, contactos y títulos publicados por el colectivo. Sobre los títulos publicados, se encuentran a disposición para su descarga totalmente gratis. Si está en su posibilidad puede colaborar si gusta con los historietistas mediante donaciones. Tan solo tiene que registrarse y descargar los cómics que desee. Se presentan obras de exponentes venezolanos como Alcides Marcano –Dam, Rongny Sotillo –Rinngo, Yilly Aranna, los hermanos Bisbal, Gabriel Patiño-Eñe, Mariangélica Delgado, Aduin Nava, entre otros.

FLASH NOTICIOSO

ACADEMIA DE ILUSTRACIÓN DE ANIVERSARIO.

En la ciudad de Maracay, la academia de ilustración Alesky Arte celebra su décimo aniversario. Una década impartiendo conocimientos fundamentales del dibujo y la ilustración en la comunidad maracayera. Entre fiesta y celebración en las instalaciones de la propia academia se desarrolló esta actividad aniversario. Su fundador Alesky Aguilar publica en su cuenta social imágenes de la celebración compartiendo con sus alumnos y allegados. Desde esta revista felicitando a su director, deseándole éxitos y que en su loable labor la academia cumpla muchos años más.

LOS ZOMBIS ESTÁN DE VUELTA.

El historietista Mauro Salmaso – Pupo anuncia su intención de reeditar su obra Son vistos como zombis, cuya meta es llevarla a novela gráfica en formato impreso tomo de 300 páginas. Mientras busca editoriales que le apoyen en su empresa, adelantó además estar trabajando en otra propuesta gráfica titulada Escoñeternia, igualmente basada en su característico humor negro y gráficos inspirados en el cómic Body County, de Eastman/Disley.

SOBRE EL AUTOR:
Fernando Romero.

Ingenierio Industrial. Artista plástico. Investigador artístico. Caricaturista. Muralista.

LO LEI EN UN CÔMIC.

"No se puede ser tan mediocre, la existencia no se puede varar en la carne; no existimos a través de la razón porque en ese sentido ellos ganarían. Si no trascendemos nosotros, ¡pues que trascienda nuestra obra!"

Etienne, en Dementia.

CITA SABIA.

"En literatura los textos viven una vida propia, autónoma; mientras que en el cómic son el componente de un juego más amplio."

Daniele Barbieri. Semiólogo.

CÓMIC DE AUTOR.

HUMOR CON FERRO

Por Fernando Romero

LA VIDA ES UN CÓMIC 1.2.

Por Carolina Rodriguez.

Todos necesitamos historias y algunos sentimos la urgencia de expresarlas. A veces usamos un papel y lápiz, y otras sólo un teclado o ratón. Nos la pasamos contando y narrando y a veces parece que hasta vivimos de ello. Quien sostiene que la realidad es una ficción que construimos a nuestra manera y que lo mejor que podemos hacer es liberar la imaginación y salir de nuestros propios roles, hoy podrá disfrutar de esta pequeña muestra de narraciones ilustradas como una iniciativa de Zuplemento con el apoyo de Cómics Mitos Urbanos por difundir el lenguaje de la historieta local.

Séptimo, octavo y noveno arte. Después del cine y la fotografía, imagen en movimiento e imagen fija, parecen haberse puesto de acuerdo los que saben y con ello la historieta gana un lugar entre los afectos al arte. Apasionantes relatos dibujados de ficción o espléndidas crónicas periodísticas; perturbadoras obras de una plasticidad exuberante o divertidas sátiras y humor. Como arte secuencial, narra, tiene poder de transmitir imágenes y contar historias. Es hijo cinematográfico y hermano literario que como lenguaje maneja su propio código:

"¿Quién no entiende que un personaje con un bombillo ha tenido una idea "luminosa? ¿O que uno con estrellas girando a su alrededor ha recibido un golpe lo bastante fuerte como para verlas? Y eso por no hablar de los arquetipos del héroe con su escudero, el de la heroína en peligro, o el del superhéroe conflictuado con sus dos personalidades. Querámoslo o no, a estas alturas del juego todos estamos imbuidos de cómic y el cómic está imbuido de nosotros. Recuerdo al Superlópez de Jan decir: "la vida es un cómic" y quizás nuestro efímero tránsito por esta esfera no sea más que una sucesión de cuadritos magistralmente dibujada para el divertimento de Dios, Alá, la Energía Cósmica; cualquiera que sea la denominación que usted, querido lector, prefiera".

La vida es un cómic, gracias a esas palabras del Superlópez, y parafraseo de Florencio Quintero, hoy se presenta como una pequeña muestra de autores vinculados por un gusto común: el contar situaciones, pensamientos, mundos, realidades e historias con imágenes y palabras plasmadas de tinta, lápiz, creyones, e impresoras.

Tras décadas de forcejeo para su reconocimiento cultural, el cómic, la historieta, el tebeo, el manga, la BandeDessinée (B.D.), fumetti o quadrinhos, sea cual fuere su lugar y denominación como arte secuencial o narración gráfica, ha dado un salto definitivo para situarse en otros espacios con pleno derecho. La sociedad actual ha ido modificando la baja consideración que tenía del cómic visto como un subproducto de la cultura popular de masas o como un arte menor producido por unos cuantos nerds y poco a poco ha tomado espacios, robado intereses, deglutido influencias y creado nuevas propuestas en las cuales Latinoamérica viene con paso fuerte desde creaciones como la argentina, chilena o brasileña.

Para Venezuela, así como para

algunos países latinoamericanos, el desarrollo de la prensa masiva de finales del siglo XIXsignificó la incorporación de la historieta como un componente facilitador de la divulgación de mensajes a público poco habituado a la lectura, y su aparición dentro del periodismo venezolano es la clave para su inicio en la misma época. Para el momento actual de iniciativas de cómic nacional, es imperante la necesidad de espacios de reconocimiento de historia y trayectoria, pues el pasado permite valorar nuestro presente creativo y aclarar panoramas que desde la base nos hacen entender nuestro propio discurso. En este sentido, se podría hablar de tres tiempos importantes para la narración gráfica nacional, que implicarían el asentamiento de unas bases o fundaciones (1880-1960) con el humorismo gráfico y la sátira, el inicio o la formación de una historia (1970-1980) con publicaciones como el Sádico ilustrado y la revista Clips; y finalmente, el movimiento intermitente actual (desde 2000).

De la mano de las publicaciones más significativas de principios y mediados del siglo XX, podemos plantear un espacio que sirvió de plataforma para ilustradores, caricaturistas y humoristas, base del cómic en nuestro país: La linterna mágica, Caricaturas, Nosotras, El Morrocoy Azul, El gallo pelón, Cascabel, El tocador de las señoras, Dominguito, El Foforo, El imbécil y Coromotico son algunos de los títulos que dejaron huella en la producción gráfica de ese entonces. Es con Leoncio Martínez (Leo), uno de los intelectuales, ilustradores y humoristas de mayor influencia de la época, creador de la revista Fantoches (1923), con quien se viene a establecer el documento más fidedigno de la época gomecista anunciando el nacimiento de la caricatura en Venezuela. Leo publica su famoso personaje Pinocho y junto a Francisco Pimentel (Job Pim), Miguel Cardona (Quelus), Luis Guevara Moreno, Pedro León Zapata (P.P.), Carlos Cruz-Diez, Carlos Galindo (Sancho), Teodoro Arriens (Churucuto), Claudio Cedeño, Humberto Muñoz, Gabriel Bracho y Régulo Pérez, conformaron el primer gran movimiento de ilustración y caricatura política, viñetas de corta extensión e inicios de la narración gráfica en nuestro país.

En un salto hasta los años setenta, ya en los años de formación, nos debemos remitir a la revista El sádico ilustrado, iniciativa de Pedro León Zapata, uno de los caricaturistas e ilustradores más prominentes de Venezuela. Zapata propuso, y en buena medida lo logró, actuar como motor y eje de un proceso de convergencia de creadores de alta talla intelectual. Su gran fuerza a nivel de contenidos literarios y humorísticos, una de las fuentes de la ilustración y las viñetas hasta el momento, trajo como consecuencia la inserción de trabajos de gran calidad, tanto en las ilustraciones como en el contenido de las narraciones. Periódicos como El Nacional, Últimas Noticias, El Mundo, Diario 2001, Élite y El Universal comenzaron a publicar los trabajos de ilustradores como Zapata, Abilio Padrón y Régulo Pérez, todo esto continuando con el humor gráfico expresado en una o dos viñetas.

Se podría decir que en Venezuela el predominio y la preferencia hacia la caricatura sobre el cómic pudiera tener, así mismo, vinculación con una característica de la sociedad y la cultura en la cual se destaca el predominio de la oralidad, el humor, el chiste y la parodia como formas expresivas para referirse a acontecimientos o personajes donde la inmediatez es una constante notoria. La caricatura está, en este sentido, más vinculada al acontecer cotidiano e inmediato que da proximidad a los personajes y los hechos y es por ello que en 1980 se publica, por primera vez, en el Diario de Caracas en formato de comic strip o historieta en pocas viñetas, El Náufrago de Jorge Blanco. En palabras del mismo Zapata, El Náufrago "cargó con la enorme responsabilidad de destermundizarnos" y logró calar en el colectivo de lectores gracias a la magistralidad con la que resolvía sus historias casi autobiográficas. Esto generó un cimiento de gran fortaleza para el desarrollo de Clips, la primera revista de cómic o historieta gráfica de Venezuela publicada años más tarde, en 1986. Fue un espacio para ilustradores no conocidos y emergentes como: Carlos Eduardo Troconis (Cayayo), guitarrista y compositor de Sentimiento Muerto; Rodolfo Hernández, Mauricio Lemus, Jesús Rodriguez, WaltherSorg, Teddy Thomas, Edgar Jiménez, Ramón Vargas, Felipe Ching, Marcelo Ávila, Raúl Ávila, Ángel Fernández, Alberto Monteagudo, Laura Liberatore, Gustavo Aponte, Rodrigo Flo, Jesús Barrios, Gil Antonio Sanson, Víctor Casas, Luis Miguel Marquez, José Pereira y Juan Carlos

Darias, entre otros. Ocho números publicados en dos años, historias en varias entregas, personajes como Yarba, Jhonny and Jimmy, La Durmiente del Ávila y Lisita se desarrollan en varias entregas hasta su octava edición, luego del segundo año de estar en circulación y en el cual desaparece.

Nuestra historieta ha estado plagada de discontinuidades y publicaciones aisladas, pero de gran calidad. A partir de ese momento cesaron las publicaciones y vemos activada la búsqueda de avivar el movimiento con salones y exposiciones como El Primer Salón de la Historieta Caracas Cómic(1996)y Comicgrafías(1998), iniciativa de la Galería de Arte Contemporáneo Tito Salas, en los que vemos surgir nombres como Hernán Mejia (Mad Magazine).

Como ruptura del movimiento intermitente, en 2000 surge la revista Venezuela en Cómics, Iniciativa de la Escuela de Historieta López Acosta y aún en circulación hasta la actualidad. Allí publican autores de trayectoria como Rodolfo Hernández, José Lara, Jesús Torrealba, Hernán Mejia y Borlo. A esta publicación se le suma el proyecto impreso y exposición Cómics Mitos Urbanos (2005), que se dedica al estudios de personajes, la compilación de memoria oral con énfasis en la divulgación de historias locales y autores latinoamericanos. Ha desarrollado Machera, el Santo malandro, Dr. Knoche, historia oculta del Ávila y se encuentra en preparación de María Lionza, la Reina de Sorte. Zuplemento (2005) se establece paralelamente con características de publicación digital y retoma el comic strip (cómic en pocas viñetas) como su formato de publicación on line. Llega a publicar su primer número en el año 2005 y a partir de entonces se dedica a difundir la cultura del cómic internacional y nacional por Internet, a través de El Suplemento de Zuplemento, e-zine que llega a su edición nº 100 durante el transcurso de esta exposición. De la mano de estas dos publicaciones (Comics Mitos Urbanos y Zuplemento) podemos conocer autores como: Florencio Quintero (FL), Miguel Salguero (Mk), Alfredo Rojas (AL), Sergio Almendro (Ze), Carlos A. Etcheverry, Miguel Centeno, David Bisbal, Rafael Marquina (El Rafa), Leonardo González (Leo), Arturo Marquina, Juan Salas, Iván Santiago, Nathaly Bonilla, Luis Molina, José Lara, Vanessa Balleza, Mauricio Lemus, Mario Sémeco, Petraelena Sánchez, Alexandra Castellanos, R. A. Winkelmann, Javier Otero (Javo01), Analí de Sousa, Sammy Rodríguez y Jesús Torrealba, quien además es uno de los pocos ilustradores, junto con Omau (Osvaldo Barreto), que publica independientemente en formato fanzín totalmente autogestionario.

Actualmente, el cómic se encuentra en su

momento latente, con impulsos y propagación de cultura de cómic nacional. Clips quiere retomar su novena edición de la mano de autores como Walter Sorg, a través de medios alternos a las publicaciones impresas como el Facebook y la Internet. La búsqueda, de los grupos mencionados anteriormente, hacia la creación de un movimiento más expansivo y potencial para las ventas, persigue una sustentabilidad aún incipiente en el campo del cómic nacional, pero afianzada por la inclusión de escuelas o institutos, como el Instituto de Diseño de Caracas, la Escuela de Historietas López y Acosta, el Instituto de Diseño Perera y el Darias, herencia de ilustradores de cómic del movimiento que generó Clips en los años ochenta.

La inexistencia de casas editoras de este género ya establecidas, a excepción de la incipiente formación de Comics Mitos Urbanos, genera la autogestión como salida y la necesidad de contar con mayor tiempo para conseguir apoyos estables, así como un desconocimiento de autores y artistas con talento. La fuga constante de algunos de los mejores autores al extranjero o a otras áreas mejor pagadas, influye en que el lenguaje de la historieta siga regenerándose constantemente, muchas veces sin afianzarse totalmente, pero con la esperanza de hacerlo algún día. Sin embargo, se mantiene una trayectoria, panorámicamente planteada en este escrito, y grupos o individuos se encuentran propiciando el desarrollo de una cultura de cómic que busca sostenerse a través de proyectos de índole didáctica o simplemente de entretenimiento.

La vida es un cómic muestra hoy, a través de la mirada de veinte autores de estilos, técnicas y procesos diversos, una forma más de incentivar sus miradas hacia este lenguaje. De la poesía visual, narración silenciosa a realidades sociales, individuales o viñetas de humor e influencia manga, esta es una muestra heterogénea que quiere ir limando asperezas del cómic como arte marginal y crear nuevas orientaciones de la lectura visual.

Ensayo escrito por Carolina Rodríguez en el marco de la exposición de nombre homónimo presentado en la CELARG, en el año de 2009.

Carolina Rodríguez.

Creadora del proyecto Cómics Mitos Urbanos. Historiadora del Arte de profesión y diseñadora gráfica en sus ratos libres. Disfruta el cómic como lenguaje potente de comunicación y sobre todo por la vinculación con el desarrollo de propuestas arte-contexto. Monta bicicleta los domingos.

HOMENAJE A JULIO LÓPEZ – HALLACO.

Por Sammy Rodriguez.

Cuesta imaginar que los amigos se puedan ir en el momento menos pensado. Ellos, que te aconsejan donde debes ir, inculcándote valores que te convierten en un buen ciudadano para ir en busca de un mejor futuro, corrigiéndote, regañándote cuando lo mereces, porque a veces, cuando no lo veas en el momento, terminas por darte cuenta que quieren lo mejor para ti.

Puedo afirmar eso de un gran maestro y un gran amigo, a quien conocí en mi adolescencia: Julio López, "Hallaco". Fue por los años 89-90, cuando la Escuela de Historietas López y Acosta estaba ubicada en la avenida Fuerzas Armadas. Me parecía maravilloso aquel lugar en cuya puerta un impresionante dibujo del Batman de Neil Adams nos daba la bienvenida. Allí conocí grandes personalidades del dibujo y el cómic: Rodolfo Hernández, José Lara, Juan Medina (el guardián) y muchos otros dibujantes que para la fecha habían egresado de la Escuela. Tenía en ese tiempo 7 u 8 años y fue una experiencia increíble estar al lado de tanta gente valiosa y creativa, pero sobre todo aprendiendo de un maestro de maestros, el profesor Julio López, dibujante de pura cepa, pionero del cómic venezolano, creador de El magistrado, la tira de mayor permanencia en la prensa nacional, y El Capitán Guayana, héroe del cómic nacional.

El Capitán Guayana, héroe ecologista, velando por la ciudadanía desde su escondite del Cerro El Avila, fue el gran personaje de ficción de los 70 en la prensa nacional. Era publicado a página completa, en el Diario El Mundo.

Me enorgullezco de haber podido compartir con un creador de la talla de "Hallaco", como se le conocía popularmente, y quien ahora debe estar riendo, como siempre, y brindando con Will Eisner, Luis Acosta y su pana Miguel Márquez, otros grandes profesores.

Julio dejó sembrada la semilla del cómic nacional, ese que todavía lucha por establecerse en el país.

No olvidaremos su gran vocación por enseñar y su gran calidad humana. Lo más maravilloso es pensar que las personas mueren, pero su obra sigue viva, en espíritu e imagen, en aquellos a quienes dio generosamente sus consejos y conocimientos.

Al escribir estas líneas, siento que son muy pocas para lo que quisiera decir de este gran amigo y gran maestro, quien dejó una generación de dibujantes que con el paso de los años continuarán dándole impulso al cómic nacional para llevarlo al sitial donde siempre quiso verlo nuestro inolvidable profesor Julio López, el querido "Hallaco".

Artículo publicado por Sammy Rodriguez en la Revista Venezuela en cómics número 4, edición dedicada a Julio Lopez –Hallaco.

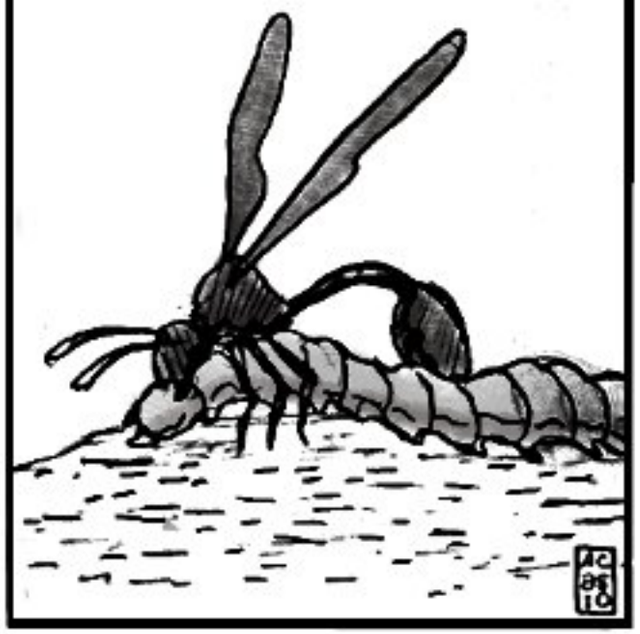
ENTONCES CAMINAMOS EN EL VALLE.

Lilia del valle

Un cómic de Acasio basado en un fragmento del poema de nombre homónimo obra del químico Roald Hoffmann.

ENCONTRAMOS LA PUERTA DE UNA CASA ABANDONADA Y MORABA UN HECHIZO.

VI UNA AVISPA QUE ARRASTRABA UNA LARVA MAYOR QUE SU CUERPO EN LA LUZ AMARILLA DEL ATARDECER.



REACOMODAMOS LAS PAREDES, INCLUSO UNA FOTOGRAFÍA POLVOSA DE UNA PAREJA QUE SE DABA LA MANO.

ANTES DE SABERLO, EL SOL SE HABÍA OCULTADO.

ESTABA SOLO Y A TRAVÉS DE LAS RENDIJAS DEL TECHO DE PAJA PUDE VER LAS PLÉYADES.

LO CORRECTO E INCORRECTO EN EL CÓMIC.

Por Glen Fernández -GlenFX.

Esto lo escribo como crítica general sobre la mala práctica con respecto al arte secuencial (aka, Comics) que se le viene dando a las creaciones venezolanas, así como la percepción que tiene la gente común sobre lo que hacemos.

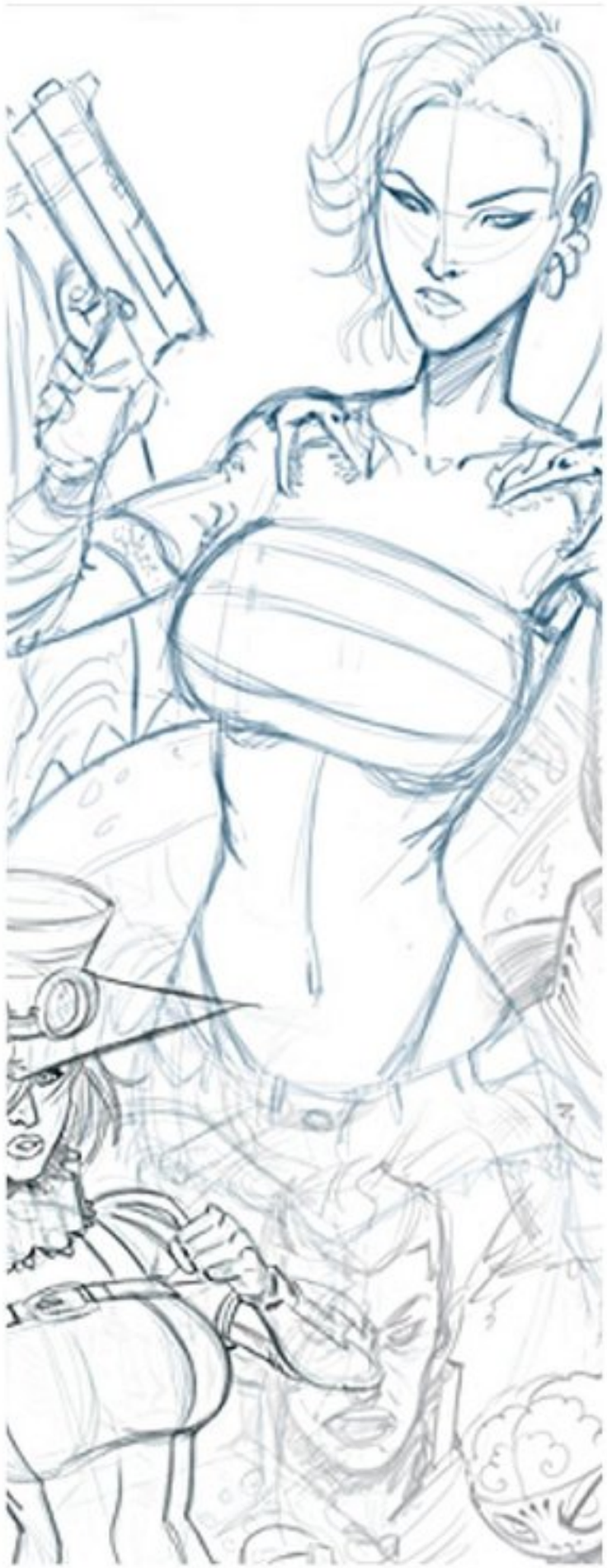
Es muy curiosa la forma en la que se percibe esta disciplina partiendo por la idea de que "es sencillo" porque son "dibujitos" ya que los jóvenes al ver sus series -manga/animé- y hacer tres garabatos los padres y familiares asumen que debe ser una tontería su elaboración.

Por desgracia también hay montones de "cursitos" donde supuestamente enseñan a dibujar en un par de días, esto no solo daña nuestra profesión como creadores, le resta valor a nuestro trabajo ya que la gente va generado la idea de que lo que hacemos es "sumamente fácil", pues "si se aprende en un par de días cualquiera lo puede hacer".

La realidad es completamente diferente, para ser un verdadero artista debes saber MUCHO y para ello requieres de AÑOS de preparación continua y muchísima práctica, aprendiendo a observar de todo.

Me gustaría orientar a los actuales y futuros creadores para que amplíen su visión y para ellos hago esta pequeña crítica de lo que considero correcto e incorrecto en el comic venezolano.

-NO te quedes solo con lo poco que aprendes de MANGA, es más, deberías descartarlo. El manga es un tipo de comic



creado en Japón donde hay cientos de estilos que van desde muy simples hasta muy detallados e hiperrealistas, por desgracia aquí solo se "aprende" el más básico sin ir más allá limitándose solo a COPIAR descaradamente las imágenes ya desarrolladas tanto en comics o series de tv del momento, cosa que me parece absurdamente incorrecta y aburrido cuando ves las mismas poses y personajes en la mayoría de los dibujos, eso NO es saber dibujar.

En realidad todos los creadores de manga en Japón aprenden la verdadera anatomía y musculatura y muchas veces la complementan con el dibujo industrial y/o arquitectónico y luego van desarrollando y puliendo su estilo, aprenden desde muy pequeños su disciplina y la trabajan diariamente (nunca con cursitos de dos días ni copiando a otros artistas).

Tampoco creas que por terminar un curso o una carrera de 3 años ya sabes de todo, es simple mentira, debes estar en constante práctica para desarrollarte como artista y aun así siempre hay cosas por aprender y retos que superar.

-Hay una inmensa variedad de géneros a tu disposición, me parece completamente absurdo que solo se trate de crear temas sobre "Simón Bolívar o personajes históricos", "personajes de fábula local", "indios", "mujeres desnudas" y "violencia callejera sin sentido".

Yo recomendaría tener una mente más abierta y crear fantasías propias ya que se vuelve aburrido ver diez historias sobre lo mismo hecha por diferentes personas solo porque es sobre algo local.

También deberían ser para todo público y evitando el "sexo" y las

"groserías" como relleno constante por fallas del guión, eso solo denota inmadurez y falta de creatividad.

Tampoco debes centrarte solo en "súper héroes" o incluso en este planeta, puedes crear otros mundos sin limitarte a lo que tienes a tu alrededor, puedes crear personajes no humanos, historias conmovedoras y/o aleccionadoras sin caer en el tema educativo o la violencia.

-Aprendan ORTOGRAFIA o hagan el intento de crear diálogos elocuentes y chequeando la gramática y ortografía así sea con microsoft WORD. Usen tipografías entendibles y a un tamaño que se LEA, no hay nada más terrible que estar adivinando que es lo que está escrito.

-Si NO saben dibujar un objeto en específico (digamos un vehículo o un arma) busquen REFERENCIAS, incluso si no saben o no dominan una pose, tómense una foto.

PERO, NUNCA usen la foto como referencia directa, hagan estudios sobre esa referencia y luego apliquen los conocimientos adquiridos en el dibujo final siempre evitando la copia o calco del material de referencia. No hay nada peor que notar la falta del artista al ver copias literales de una foto cuando vemos un comic.

-Hagan un intento de crear CALIDAD. Si usan tinta, practiquen primero sobre las técnicas que se utilizan. Se puede aprender de maestros solo analizando sus trabajos sin caer en copias.

Por último, sean completamente originales y recuerden que hacer comics requiere de mucho conocimiento y práctica.

SOBRE EL AUTOR:
Glen Fernández Sardi –Glen FX.

Originario de Caracas, Venezuela. Empezó su carrera como diseñador a los 16 años al descubrir su amor por el arte. Sus intereses más destacables son el diseño de ilustraciones para comics, juegos y animación.

Su estilo de arte es una mezcla de cartoon y cómics, alcanzando una estética única en sus personajes e ilustraciones haciéndola atractiva para un amplio rango de audiencia.

Las herramientas que utiliza Glen FX para realizar su trabajo de ilustración principalmente son Paint Tool Sai como programa de diseño y también una tableta digital Cintiq 24hd de Wacom.

Se desempeña a tiempo completo como freelancer realizando trabajos para clientes como Cadena Capriles, McCan Erickson, 5Finity Productions, Moonstone Books, Cryptozoic Entertainment, DC Comics, Red5 Comics entre otros, realizando arte para libros ilustrados para niños, portadas para revistas y libros, cómics y videojuegos.

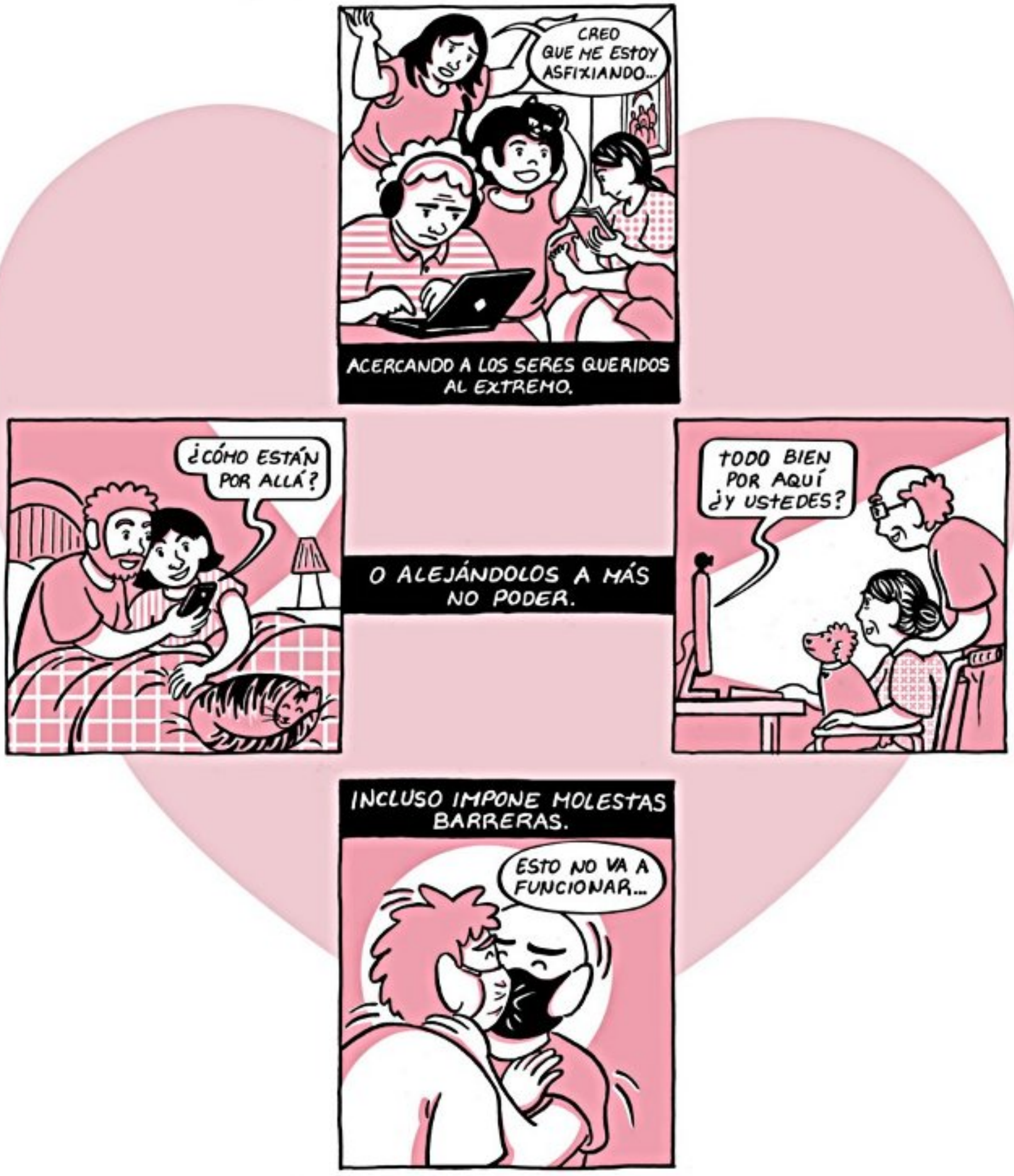
CÓMIC DE AUTOR: LOS HERMANOS BISBAL.

TODAS LAS MANERAS DE USAR EL TAPABOCAS. TODAS IGUAL DE INÚTILES CONTRA EL VIRUS.

@juan.bisbal.comics

Juan y Guillermo Bisbal

EL COVID-19 PONE A PRUEBA EL AMOR.



¿CUÁNTO MÁS PODRÁ AGUANTAR EL AMOR?

FICHA DEL PERSONAJE.

CAPITÁN GUAYANA.

Tiene su base de operaciones en el otrora cerro el Ávila, Caracas. Es conocido por ser pionero en su género. Antes de El Patriota, antes de El Guardián, solo había un héroe enmascarado capaz de enfrentarse a los malhechores de turno. Su nombre: Capitán Guayana.

En 1971, el historietista Julio "Hallaco" López, artista entusiasta por las ilustraciones, la creación de historias, la consolidación de la historieta en Venezuela y la defensa de esta apasionante profesión, a través de su tinta, daba vida a quien se convertiría en el primer superhéroe ecológico venezolano: El Capitán Guayana.

Héroe que protagoniza una historieta de ciencia ficción creada para el diario vespertino El Mundo. Una serie publicada a página completa que narra la historia de un infante guayanés que es adoptado por seres extraterrestres, luego de que este perdiera a sus padres en un suceso fatal.

Atraídos por las tierras imantadas del hierro de Guayana, visitantes del espacio en misión de exploración, se estrellan en la serranía de imataca. Mientras se repara la nave, los visitantes exploran la selva y se topan con un niño huérfanos llorando cerca de sus padres muertos.

Después de darles sepultura a los padres del infante, los extra-galácticos con el nuevo viajero, y la nave reparada, parten hacia el infinito.

Durante meses, la nave interplanetaria viajaría millones de kilómetros. Se dirigían a Luros, un planeta del sistema estelar Alfa de la constelación centauro, un mundo en donde el niño adquiere poderes especiales. Allí crece hasta que de adulto, es reintegrado a la Tierra.

De regreso a su planeta, el adoptado, quien adquirió la rapidez, la fuerza y la resistencia necesaria para combatir el mal, se convierte en el héroe de Venezuela. Así inicia una lucha en pos de erradicar la maldad existente en su país.

Impulsado por motivos nobles y loables, el venezolano de pura cepa, de rasgos muy varoniles y notable inteligencia, combate el mal y defiende la ecología y su misión es luchar por un mejor planeta, sin contaminación, sin guerras, sin odios, siempre promocionando la paz y el amor.

SOBRE EL CÁPITAN GUAYANA.

"El primer héroe venezolano ecológico y quizá el único. Fue un personaje creado en el año 62, cuando él dibujaba en Marvel Cómics."

Sammy Rodriguez. Exalumno de Julio López.

"El Capitán Guayana fue un peculiar personaje de ciencia ficción. El primero en su clase y aunque no ha sido catalogado como tal por la nación, para mi es patrimonio nacional."

Razor Balza. Tatuador y exalumno de Julio López.

"Del Capitán Guayana no conocí mucho, solo me dejé llevar por los artes finales-originales de algunas páginas publicadas, me impactaba mucho ese estilo Marvel que él desarrolló por su paso en Estados Unidos."

Mauricio Lemus. Historietista.

"El Capitán Guayana fue el primer gran héroe ecológico de los cómics venezolanos. En sus páginas se paseó por la ciencia ficción y los viajes interestelares. Pese al desatino editorial y la falta de proyección de quienes decidieron dejar de apoyar la publicación, sacándolo de circulación a los 6 meses de que apareciera el primer número, la historieta de Hallaco sentaría las bases para cimentar el camino de otros historietistas, quienes inspirados en la fantaciencia y la temática espacial, incursionarían en este género."

Osman Acasio. Novelista gráfico.

PARA QUE LEAN Y APRENDAN.

Por Edixón Rodríguez

LECCIÓN 1: ¿QUIÉN ES UN AUTOR DE CÓMICS?

Un autor de cómics es un soñador, una mente altamente creativa, capaz de transformar el blanco del papel en una obra digna, capaz de cautivar y llevar tu imaginación al límite. Es una persona con gran sensibilidad, con buenos o malos gustos –como casi cualquiera- que dirige tu mirada, tu atención y tus emociones a través de cada viñeta, introduciéndote en un mundo que él conoce hasta lo más mínimo y el cual quiere que tú también lo hagas. Es un comunicador, un mensajero y un canal por el cual fluye un torrente de ideas. Pero sobre todo es un ser humano –casi como cualquier otro- con sentimientos, sensaciones y emociones sublimes.

Un autor de cómics transforma la realidad –su realidad-, desdobla su personalidad y se convierte en uno solo con cada historia, cada personaje, cada acción, cada drama. Es uno con su creación y en cada trazo está impresa su alma y corazón.

Es un artista integral que viaja por la senda de la imaginación, de la mano creativa, y crea algo que nadie más puede. Aunque los académicos no lo acepten y tilden a este artista, como algo inferior, denigrándolo a él y su arte con el nombre despectivo de "dibujante de comiquitas", no parará jamás de crear. No dejará nunca de narrar, porque más allá del papel, esto nace en el alma.

El arte de la narrativa gráfica es un fuego, una energía poderosa que alimenta al autor y su creación. ¿Tú lo sientes?

LECCIÓN 2: ¿CUÁL DEBE SER LA META DE UN AUTOR DE CÓMICS?

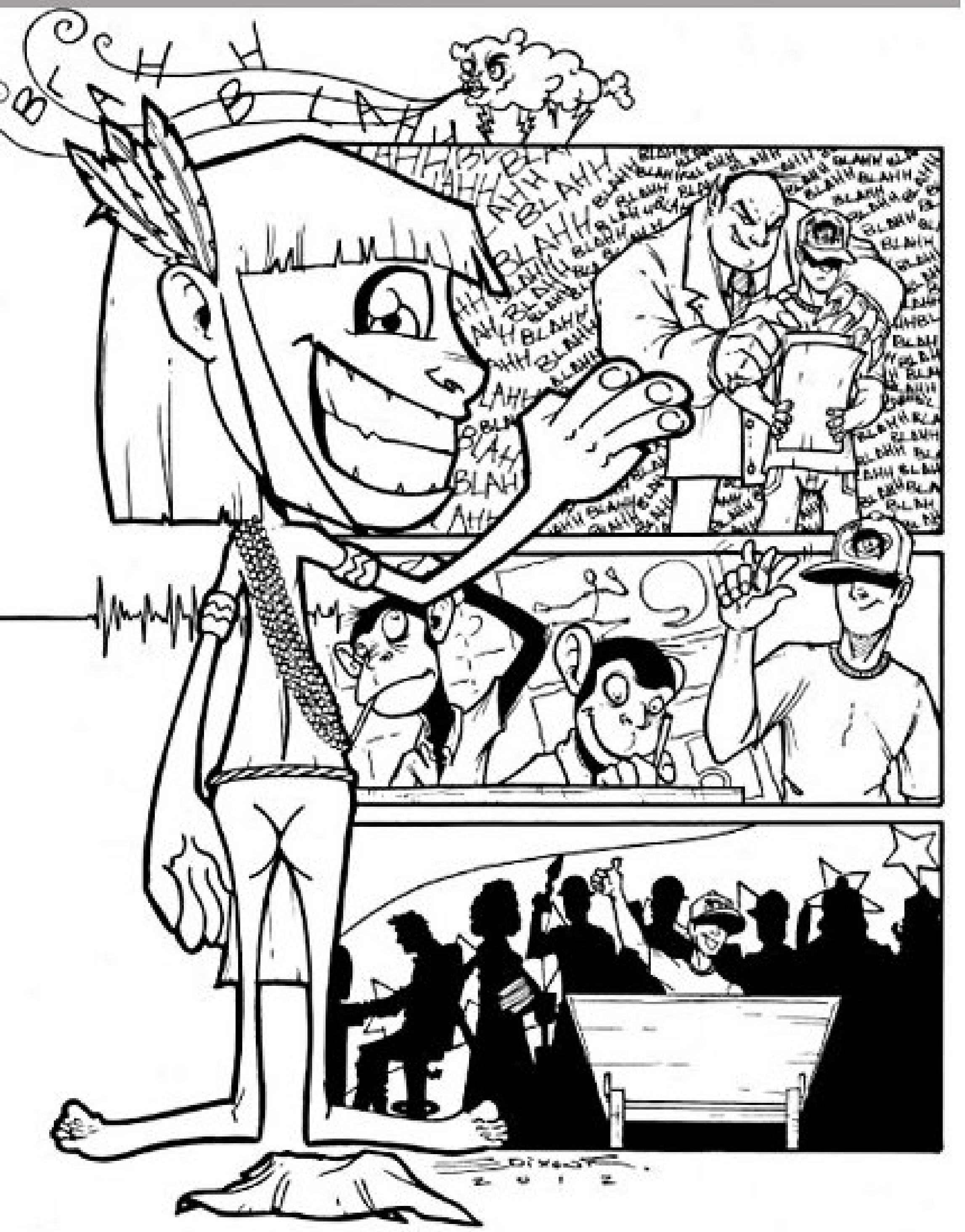
Sin lugar a dudas, el dominio de su oficio; es decir, comunicar su mensaje con claridad y eficacia. El dinero que le pueda reportar su obra, así como la fama que consiga, son los efectos secundarios de un trabajo bien hecho.

El conocido guionista inglés Alan Moore, destacando la paciencia necesaria para cosechar los frutos en este oficio, aconseja con humor a quienes se inician, lo siguiente: "1) Olvídalo; 2) No lo hagas, hay mejores cosas en la vida y 3)¿Te dije que lo olvides y te dediques a otra cosa." Como cuarto consejo advierte que "si a pesar de estas recomendaciones quieres dedicarte al cómic, entonces hazlo bien. Estudia y prepárate." Y es que narrar historias mediante textos e imágenes combinados, requiere de un entrenamiento constante y consciente. Recuerda: Una buena historia mal dibujada, o una retahíla de lugares comunes bellamente ilustrados son solo eso: ni más ni menos, aunque sus defensores se desgañiten diciendo lo contrario. La meta de un autor completo debe ser dejar huella con su obra.

Lee mucho. De todo. Si no tienes tiempo para leer, menos lo tendrás para escribir. El universo de cada persona es del tamaño de su cultura. No todo en la vida es cómic; pero todo puede ser contado con el cómic.

Un truco: escribe de lo que sabes y tendrás ventaja porque serás original. No copies: hasta tus amigos se dan cuenta, pero no te lo dicen.

Dibuja atentamente, copiando del natural. Si



imitas el estilo de otro artista, adoptas su visión. El público merece conocer tu estilo. Nadie recuerda a los clones.

Mira mucho cine, con ojo critico, para aprender a narrar con imágenes. Analiza las escenas y los movimientos de cámara empleados y fijate en qué casos funcionan y en cuales no y por qué.

LECCIÓN 3: ¿LO QUE NO DEBERÍA PERMITIR UN AUTOR DE CÓMIC?

El noveno arte es un medio de comunicación popular. Por ello a veces se le usa como propaganda, para difundir ideas aborrecibles. Un autor de cómics, como intelectual, no deberia vender su talento para difundir mensajes que contrarien sus convicciones intimas. Está bien que cada quien defienda sus ideas e intereses, pero que lo haga con sus propios recursos.

Es igualmente dañino presionar a quienes se inician imponiéndoles determinados temas o estilos de dibujos. Si bien hay técnicas que deben transmitirse en la enseñanza del noveno arte, siempre debe respetarse los puntos de vista de cada quien. No existen temas prohibidos. La diferencia entre un buen cómic y otro malo radica, por lo general, en el tratamiento que se le da a las ideas.

Si los interesados en crear una industria de la narrativa gráfica en Venezuela actuamos con mutuo respeto, el público será beneficiado con obras dignas, de múltiples niveles y estilos.

Lee con sentido crítico: analiza las ideas plasmadas en un cómic y sus condiciones de

producción. No hay texto sin contexto.

Juega con las ideas: desmonta cualquier historieta y sustituye sus diálogos para cambiar su sentido. Imagina un manga pero escrito en "maracucho" por ejemplo. Toma nota de los lugares comunes empleados en los cómics e inventa nuevas reacciones a los estímulos de siempre. Por ejemplo: ¿Y si batman se hiciera el loco y no atendiera la batiseñal?

Material publicado originalmente en el portal Zuplemento.com.

SOBRE EL AUTOR.

EDIXÓN RODRÍGUEZ.

Oriundo de Maracay, Estado Aragua. Es diseñador, ilustrador y dibujante de cómics. Hace su aparición en el panorama historietístico como dibujante de la extinta y efímera revista de historietas Silbón: mal hijo, por siempre maldito (2006). Desde entonces no ha parado de producir y colaborar en diferentes proyectos nacionales e internacionales en el área del cómic, solo por nombrar algunos:

-Étnica. Antología de historieta latinoamericana. 1-3. Étnica Producciones (2010-2013).

-Cómics por la vida. Vaguada de solidaridad. Étnica producciones. Fundación Biblioteca Ayacucho y Fundación Editorial El perro y la rana. 2011.

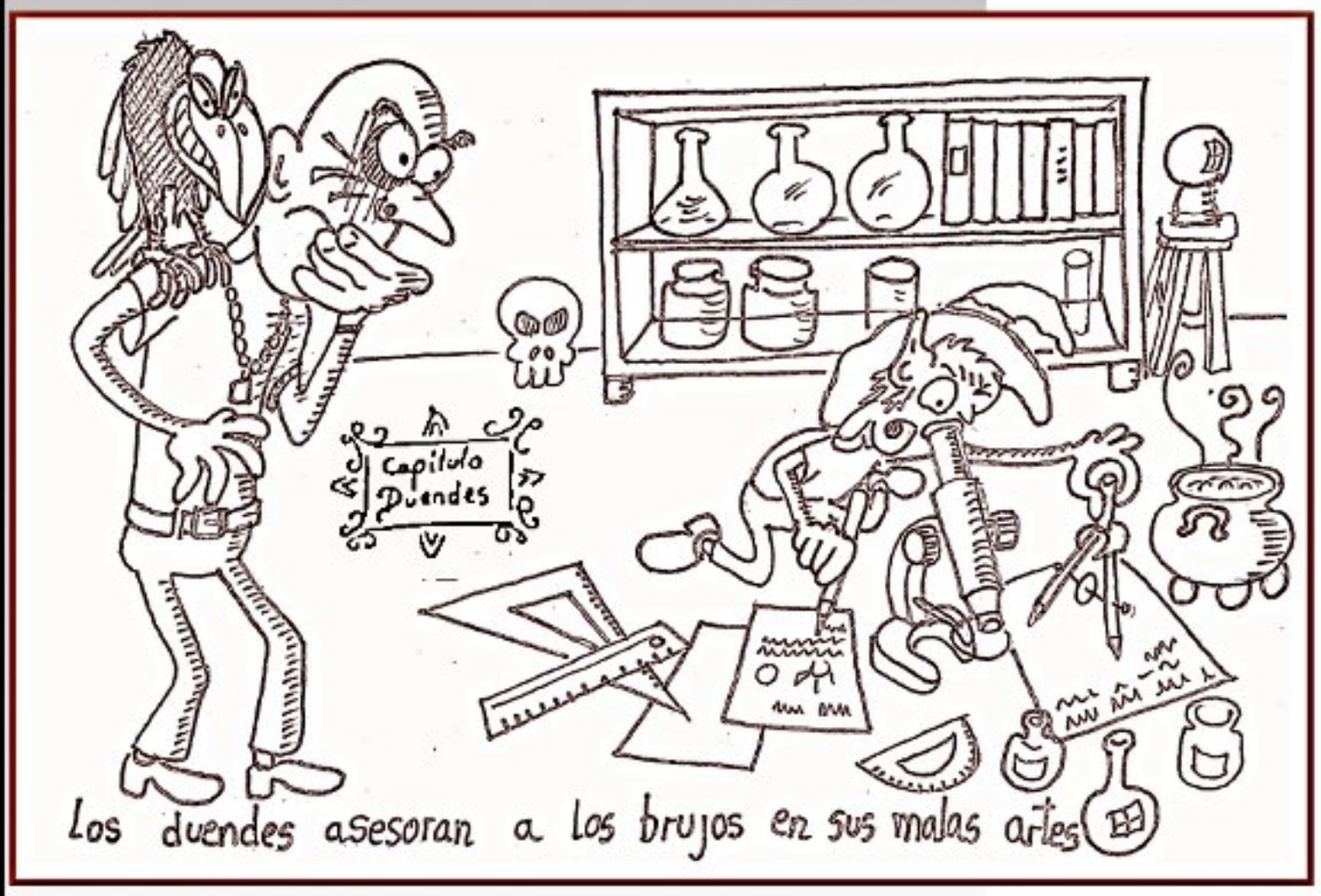
-Las crónicas del hombre frio. Las duendes. Argentina. 2013.

-Jaimito número 18. VH publicaciones. San Cristóbal. 2013.

-Q´bello es todo. Revista Epale del diario Ciudad Caracas. (2011-2013)

-The book of monster. Volumen 1. Broken Icon Cómics. USA. 2014

-El jardín de las luciérnagas. Preview edición exclusiva Caracas Cómic-Con. Étnica producciones. 2014.



MITOS Y COSTUMBRES DEL FALCÓN DE ANTAÑO. A MODO DE BREVE PRESENTACIÓN.

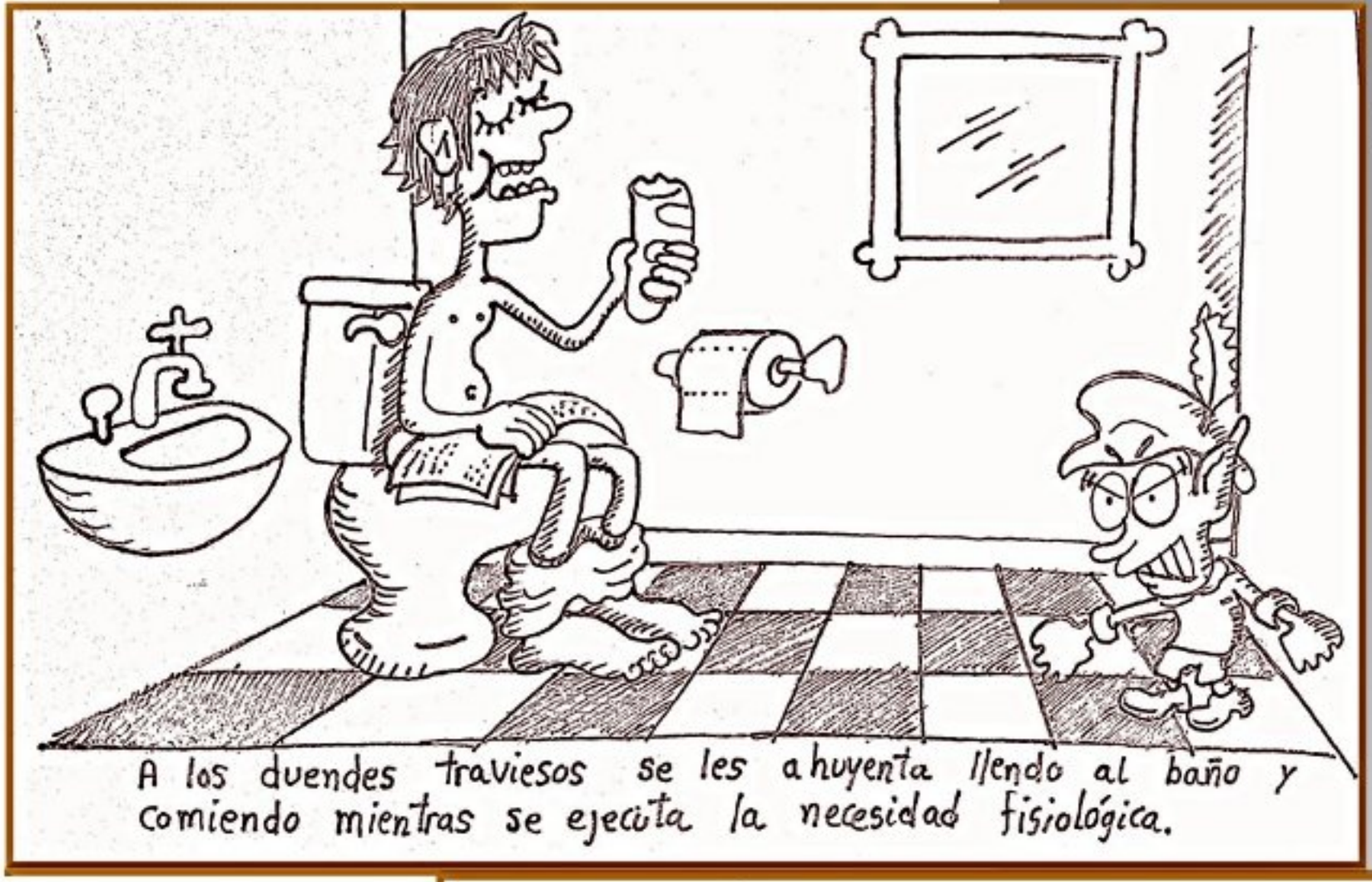
Por Enrique Acasio.

Aún cuando el mundo ha avanzado vertiginosamente, en lo que al ámbito científico y tecnológico se refiere, se preservan en las mentalidades de nuestros pobladores el sincretismo de las costumbres y tradiciones del pasado, un verdadero pensamiento mágico incrustado sobre todo en la gente del entorno rural, lo que permite definir claramente el perfil cultural de nuestro pueblo, de nuestra idiosincrasia.

En este espacio cargado de humor, antiguas creencias, historias, costumbres y ritos, donde reaparecen los espantos, los duendes, las ninfas de las aguas, ceretones, brujas, los encantos, y otras apariciones fantasmales del estado Falcón, Venezuela, acompañada de sus respectivas formulas, recetas y ritos mágicos para reconocerlos, combatirlos o simplemente ahuyentarlos.

Es nuestra verdadera intención que las ilustraciones que presentamos, de las cuales cabe destacar forma parte de un compilado más amplio para su futura publicación, contribuyan a difundir, fortalecer y resguardar la cultura oral falconiana, y que sea tomada como una guía ilustrada de conocimientos, saberes y costumbres para todas las niñas, niños y jóvenes de nuestra Patria. Ellos deben ser los verdaderos portadores de dicha sabiduría.

Ing. Enrique Acasio.



A los duendes traviesos se les ahuyenta llendo al baño y comiendo mientras se ejecuta la necesidad fisiológica.

Los duendes se transforman en fantasmas y en ciertos animales como monos gigantes para secuestrar a las mujeres que enamoran

Capítulo Duendes

Capítulo Costumbres

Capítulo Costumbres
En el Falcón de antaño existía la creencia de qué si alguien se bañaba en un río o poso en Jueves Santos se convertiría en pez

Capítulo Fantasmas

"¡Solo Viniste al mundo y solo debes irte!"
Para ahuyentar el muerto que molesta en una casa se debe decir: "Solo viniste al mundo y solo debes irte"

CREANDO CÓMICS EN VENEZUELA.

Por Daniela Paolillo.

¡Saludos! Como bien saben, uno de los objetivos del evento Caracas Comic-Con es promover la elaboración de historietas en Venezuela. Me alegra ver a tantos compatriotas entusiasmados para formar la cultura del cómic en nuestro país. Estamos en pañales, pero ya hay muchas iniciativas y es cuestión de tiempo y mucho empeño para que la industria del cómic criollo se haga realidad. A menudo me hacen preguntas acerca del tema de la elaboración de los mismos. Por las muestras que he visto de algunos artistas aspirantes, todos tienden a cometer los mismos errores. Por eso, este será el primero de una serie de artículos en cómo hacer cómics.

Como aquí la industria está apenas naciendo, el artista de cómics venezolano típicamente tiene que aprender a hacer de todo: escribir, dibujar, entintar, usar Photoshop (color, efectos) e Illustrator (globos de diálogo, efectos de sonido), diseño gráfico misceláneo, impresión de su revista, promoción, venta y distribución. A menudo puede haber un equipo de dos personas que colaboran, repartiéndose las labores de creación de la historia y el arte.

El escritor de cómic, si trabaja con el sistema de creación de guión, no sólo tiene que crear el concepto, los personajes y la trama, sino que comparte con el dibujante la tarea de ser director y decidir los encuadres y la velocidad de la historia. A los escritores el mejor consejo que se les puede dar es: leer, leer y leer. Para ser un buen escritor, hay que sumergirse en los libros. Sobre todo recomiendo leer libros, no sólo cómics. También es bueno estudiar películas para fijarse en técnicas de narración, colores, atmósfera, etc. Esto te abrirá la imaginación a otras perspectivas y expandirá el universo de tu mente con inspiración. Además leer enseña gramática y ortografía, claves para todo escritor que se respete.

El error más común que veo en escritores aficionados es crear una historia que te lo cuenta todo en vez de crear intriga o dejar algo a la imaginación. Si hay un traidor, te dicen quién es el traidor en la primera página. ¡Aburrido! Siempre hay que darle una razón al lector para pasar la página. Como ejemplo, en el primer libro de Harry Potter, la autora te hace creer todo el libro que Snape es el malo, y se revela al final que en realidad él sólo estaba tratando de ayudar, y resulta que Quirrel es el malo, la última persona que sospecharías. Esos vuelcos en la trama, sobre todo cuando son inesperados, deleitan al lector. Lo otro que hay que vigilar es que los personajes sean interesantes, completos y no genéricos. ¿Por qué es la serie de TV "Friends" tan genial? Porque los personajes están definidos con personalidad, cualidades y defectos, historia pasada, excentricidades. A veces lo que hace a un personaje encantador son sus defectos. El Pato Donald tiene mal temperamento, se enoja fácilmente, es peleón y todo conspira contra él. Por eso es mucho más interesante y más popular que el vainilla Mickey Mouse. Han Solo es un rebelde contestón que se mete en problemas y no le importa nada. Y por eso me parece más interesante que el bueno de Luke Skywalker.

A los dibujantes: estudiar y practicar todos los días, todo el tiempo. El dibujante de cómics redondeado debe ser un supremo artista y ser capaz de dibujar cualquier cosa sin limitaciones. Estudiar anatomía humana, sobretodo, es sumamente importante. El cómic es un medio visual, y si los dibujos son pobres, el público no se sentirá atraído hacia tu trabajo. Distrae además, en vez de seguir la historia, el lector puede pausar para decir "que dibujo tan feo!" Diseño gráfico y composición también es importante, para saber cómo guiar el ojo a través de la página, y destacar los elementos importantes de la historia. Estudia los mejores

cómics y fíjate en cómo acomodan las viñetas, cómo organizan la página, cómo usan los ángulos y encuadres. Recomiendo también estudiar películas y cine, ya que el artista de cómic es igualmente como un director que hace una película, pero con imágenes estáticas en lugar de video.

Los errores más comunes que veo en dibujantes principiantes es: dibujo mediocre que refleja falta de práctica y estudio, demasiado espacio entre viñetas, personajes ubicados mal dentro de las viñetas, poca variación del encuadre, y el peor error de todos: globos de diálogo dibujados a mano con letra imposible de leer. Si no puedo leer el diálogo, ¡el cómic no sirve!

Te recomiendo que leas, si no lo has hecho, un manga llamado Bakuman. Explica con lujo de detalles cómo los japoneses hacen sus cómics, y es muy educativo, el procedimiento es diferente al americano y se puede aprender mucho. Hay muchas páginas donde lo puedes leer gratuitamente en Español. También está a la venta en Inglés en DPX Comics.

En este punto de la industria, no hay que preocuparse por el color. Si en Venezuela se hacen cómics, es probable que sean publicados por blanco y negro, en color es muy costoso. En realidad creo que se le da demasiada importancia al color. Hay muchos cómics modernos que cuando coloreados son un asco, el color se come a la línea, usan demasiado negro o colores oscuros, y no se distinguen las figuras, no hay contraste ni paleta de colores. Si no se sabe manejar, se le hace más daño al dibujo en lugar de enriquecerlo. Sobretodo para los que están empezando, dejen el color para después. Si una historia es buena, no importa si es contada en blanco y negro. Todo el manga se hace en blanco y negro, y es un éxito. Walking Dead se hace en blanco y negro, y le están haciendo una exitosa serie de televisión. Una historia que atrape y un buen dibujo que la cuente, eso es todo lo que necesita un cómic para triunfar.

Daniela Paolillo.
Asociación de creadores de cómics de Venezuela.

Ensayo escrito en el marco de la Caracas Cómic-Con celebrada en 2010.

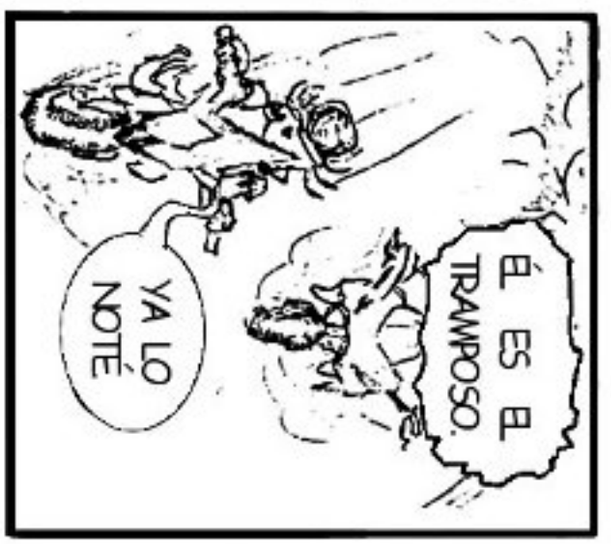
Foto: David Maris.

CÓMIC DE AUTOR: DILIANNY ACASIO.

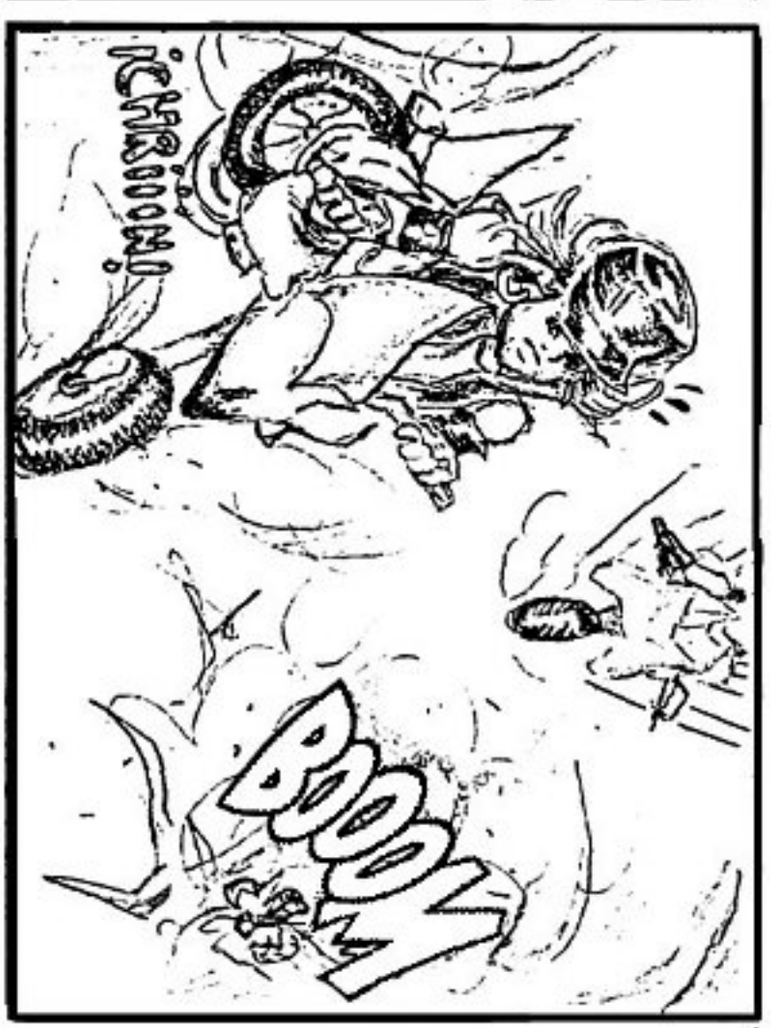
TALES EN LA PISTA G.

Guión y Dibujo:
Dilianny V. Acasio R.

BOOOM
CHIII

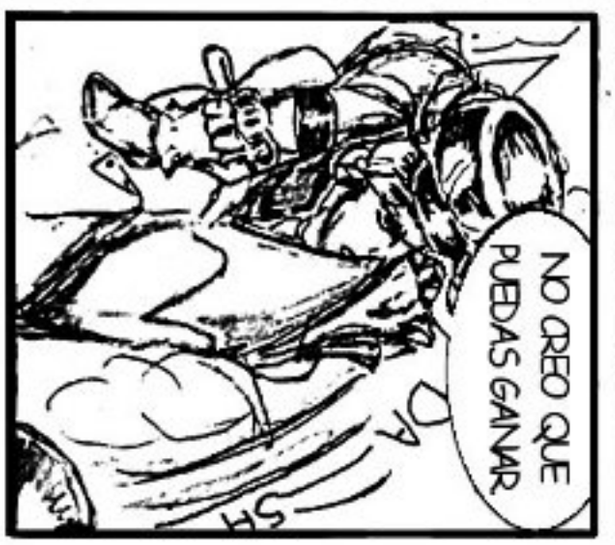

ÉL ES EL TRAMPOSO.
YA LO NOTÉ

¿CÓMO PIENSAS ATRAPARLO?
LO MENOS LLAMATIVO, SERÍA QUE TU GANES LA CARRERA CUANDO REALICEMOS EL CAMBIO.
ES LO MEJOR, TENEMOS QUE EVITAR QUE GANE PERO SI HACEMOS OTRA COSA, SEREMOS LOS TRAMPOSOS.
DONATO
GRUÑIDO


¡CHRIOOM!
BOOOM

MITO

¡AAAH!


NO CREO QUE PUEDAS GANAR

TENGO QUE INTENTARLO.

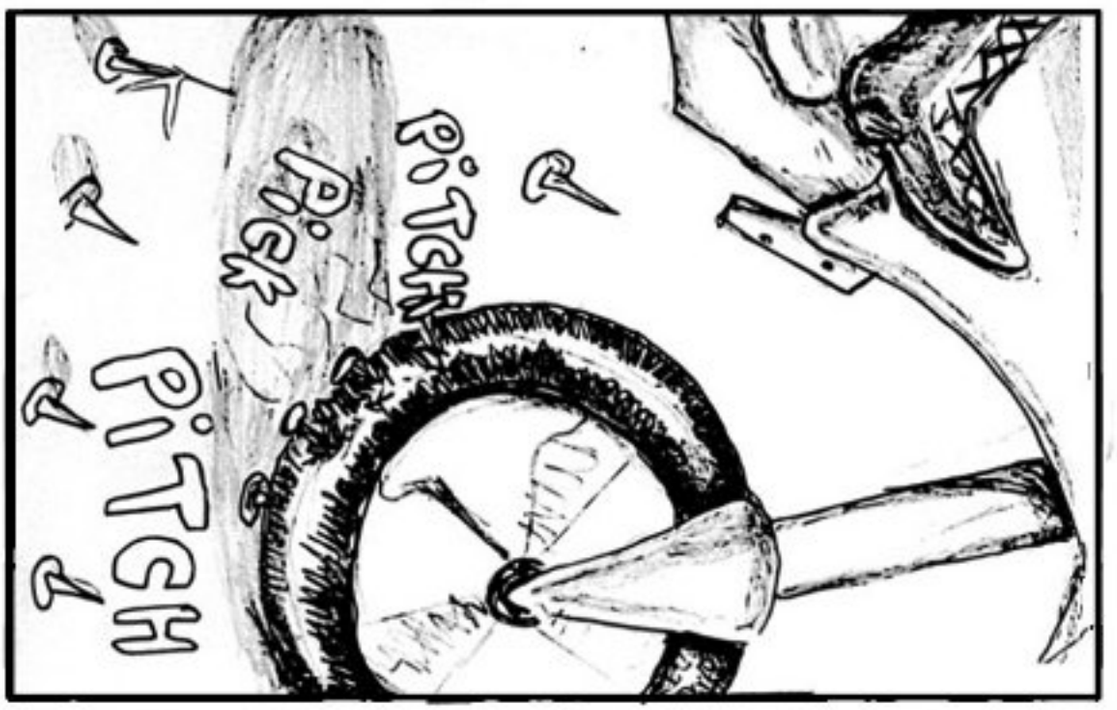
¡SIIIII!

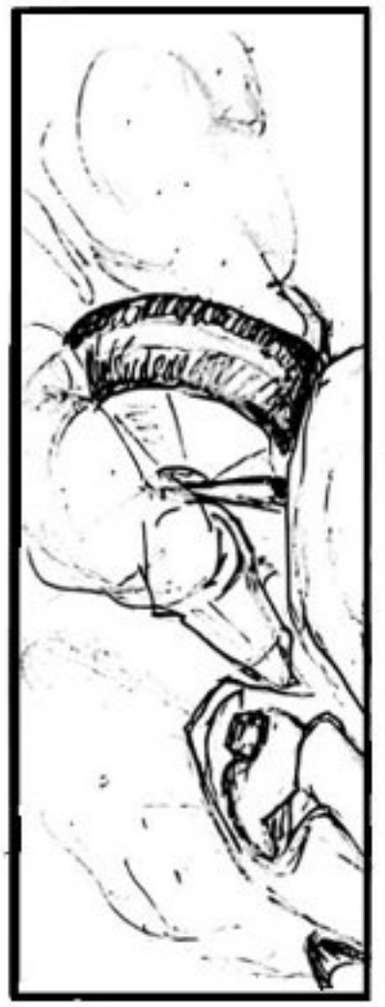
BROOM

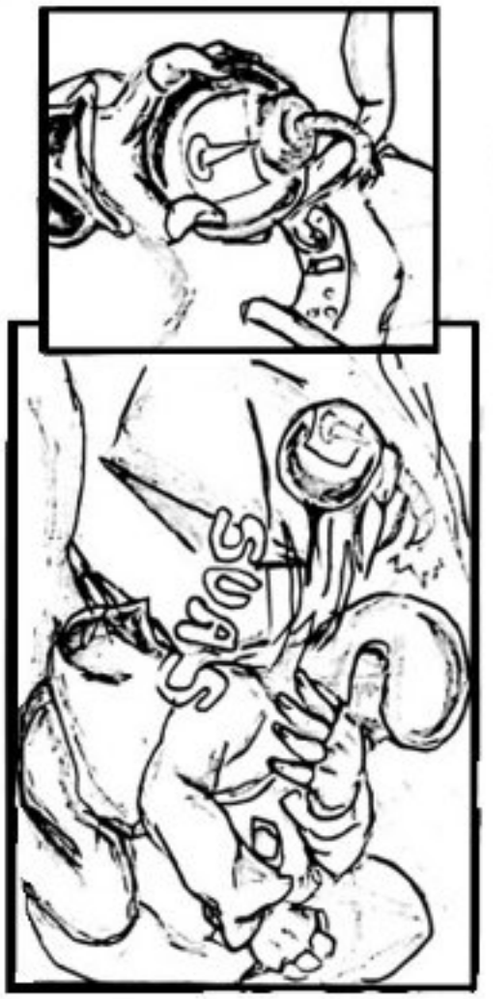
ES TAN TRAMPOSO QUE NI SIQUIERA REALIZÓ CAMBIO EN LOS PITS.

¡CAMBIO!

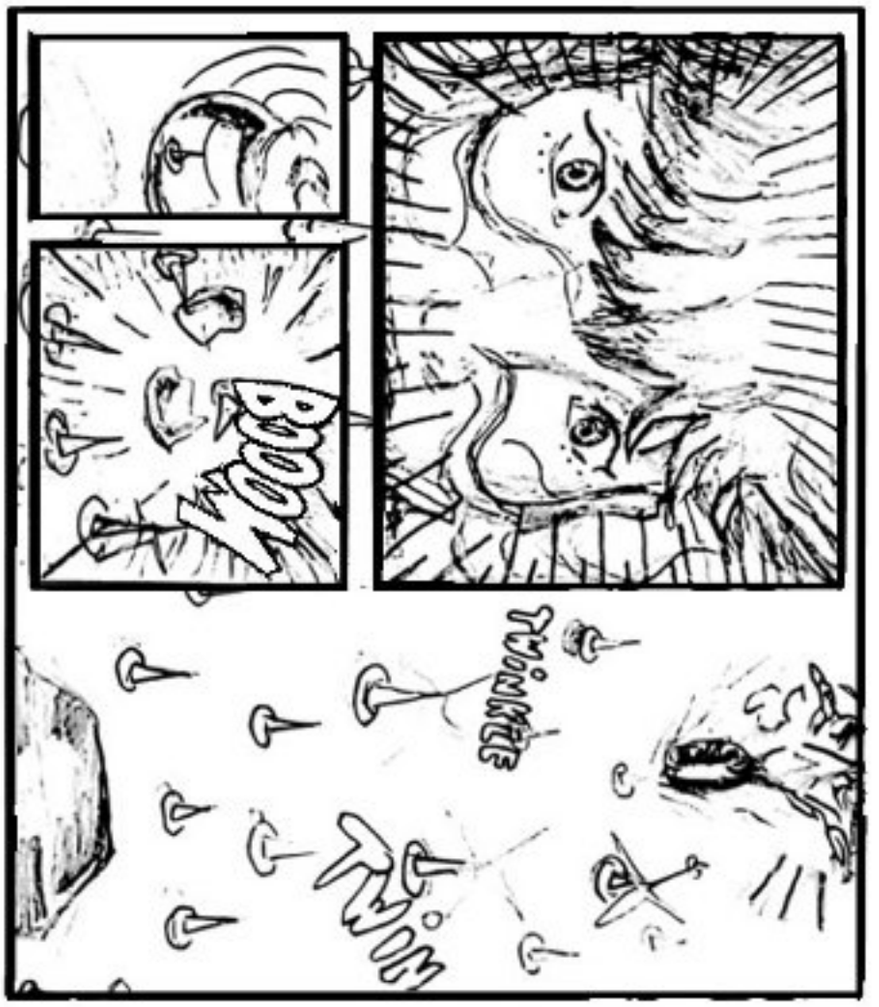
NO DEJARÉ QUE GANE.


PiTCH
PiTCH
PiTCH

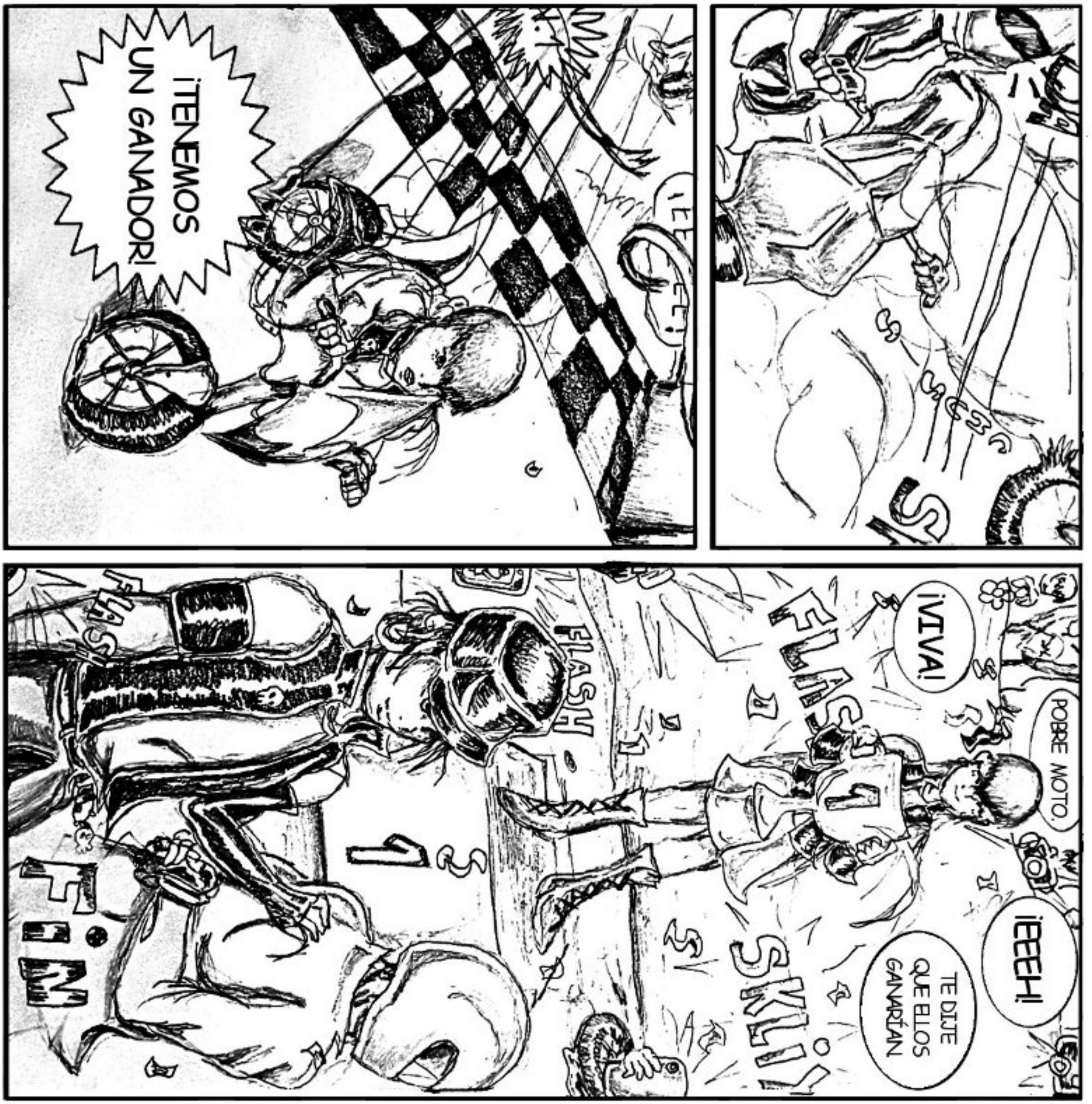



SQUEAK

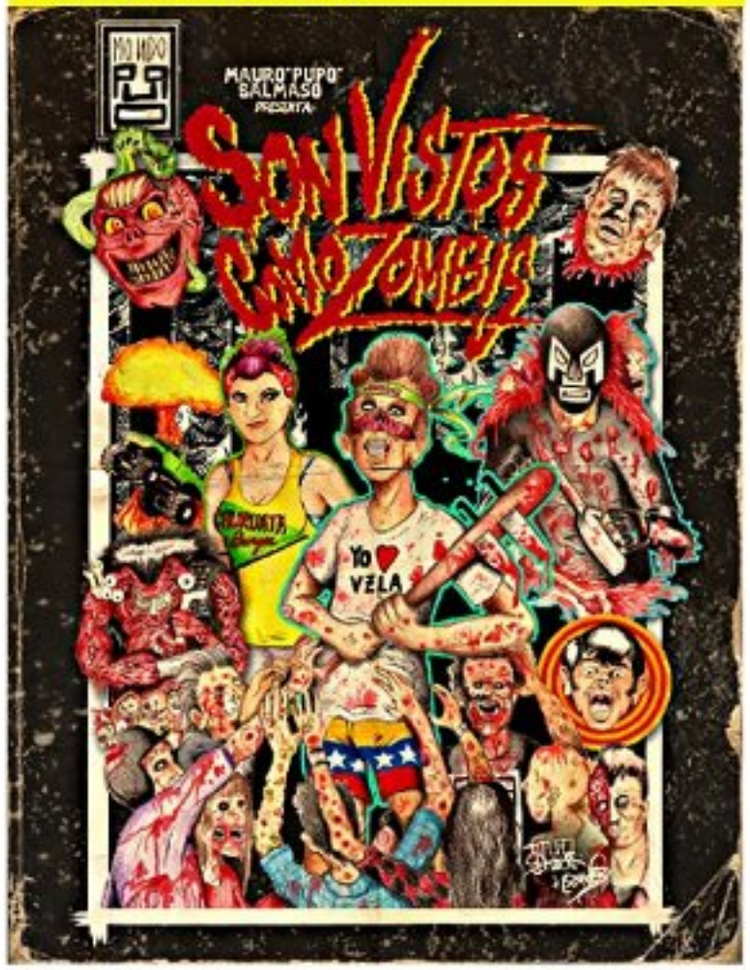
SMASH


BOOM
TWIN
TWIN

DA


¡TENEMOS UN GANADOR!
¡VIVA!
POBRE MOTO.
¡EEEH!
TE DIJE QUE ELLOS GANARÍAN.
FLASH
FLASH
FLASH
SKLI!
FIN

PROLOGUEANDO.



Prologueando es una sección dedicada a presentar aquellos prólogos e introducciones que acompañan algunas historietas publicadas en Venezuela. En el marco de la reciente noticia de Mauro Salmaso –Pupo de reeditar y publicar una versión mejorada y ampliada de su obra Son vistos como zombis, liberada originalmente en 2015 en formato webcómic, aquí presentamos la introducción de esa edición escrito por el propio autor del cómic:

Realizar este cómic fue alucinante, incluso huí de mi trabajo en varias oportunidades para seguir dibujando páginas, una experiencia que definitivamente volveré a repetir. Son vistos como zombis nace de mi frustración de realizar y dirigir una película gore de bajo presupuesto y con una historia disparatada, lo intenté por varios años sin ningún éxito, bien sea porque mis amigos no estaban disponibles, o no querían actuar, o no había cámara filmadora, etc. A medida de que las ideas fluían y se quedaban allí guardadas en mi mente, mi cerebro estaba a punto de explotar, sangraba por los oídos y me dije: "¡Coño chamo no seas agûeboniao pana!" y fue el momento de organizar todas esas ideas, una por una, ya no se trataba de una película de bajo presupuesto, sino de un cómic de bajo presupuesto ambientada en lugares que conllevarían un presupuesto alto, como también los efectos especiales, por ejemplo: Tener esa experiencia de comprar carne y chinchurrias para usarlas para efectos especiales y luego asarlas en una parrilla después de la escena... eso ya no va, ¡haré mis propos dificultosos efectos especiales costosos dibujándolos! Y si mis panas no quieren actuar, bueno... ¡no me queda de otra que dibujarlos y dirigirlos a como me dé la gana! Así nace como primer paso SVCZ.

El segundo paso fue escoger el tema, y no fue difícil: ¡Zombis! Soy un enfermo fanático de este tema desde niño. Con los zombis se puede hacer muchas cosas, pero lo principal es la conducta del hombre ante este problema, y no bastó nada para deducir que en Venezuela con una situación zombi sería altamente peligroso y explosivo.

El tercer paso fue arriesgarme en trabajar sin guiones, solamente respetando el inicio de la historia, el desarrollo y su final, lo demás sería relleno valioso de escenas realizadas en pequeñas historias jocosas y viscerales, de allí se crearon los personajes principales, los héroes, los villanos, los personajes valerosos, cobardes y memorables basados en amistades, enemistades y personalidades diversas. También dreé una Venezuela distópica y que los Venezolanos siguen siendo venezolanos.

Hay páginas que fueron hechas bajo el efecto de una buena cerveza fría con buena música, otras están hechas bajo el efecto de frustraciones personales e incluso políticas... aunque no les interese saberlo.

Para conseguir la originalidad de esta versión de una invasión zombi a lo venezolano no fue difícil, solo opté por omitir cosas que están de moda en este tema, comenzando en no llamar zombie a los zombis e irme a los años 80 para pedir influencias.

En mi vida nunca he logrado nada, no he culminado nada, y convertí este proyecto en mi meta personal y espero estar realizando un buen trabajo.

Bienvenidos a Yoraco y por favor sean buenos ciudadanos.

Mauro Salmazo.

Introducción extraída del webcómic Son vistos como zombis (2015), de Mauro Salmazo -Pupo.

ENTREVISTA A UN HISTORIETISTA. RONGNY SOTILLO.

1- ¿Puedes presentarte a nuestros lectores?

Mi nombre es Rongny Ernesto Sotillo Mujica, natural de Caracas, pero con una gran parte de mi vida girando entre el oriente y el centro de Venezuela. Me desempeño en distintas áreas de la comunicación y el mundo creativo con especial énfasis en el diseño gráfico, la producción audiovisual, la creación literaria y la redacción de contenidos. Desde el año 2016, junto a un grupo de compañeros historietistas, me vengo desempeñando como responsable de la Asociación Civil Programa Amigos del Noveno Arte, mejor conocido por su acrónimo PANA.

2- ¿Cómo incursionaste en el mundo de la narrativa gráfica? ¿Qué formación tienes?

Aprendí a leer gracias a las historietas, desde niño en casa teníamos acceso no solo a las tiras dominicales, sino a las revistas que nuestros padres nos regalaban como incentivo para que nos acercásemos a los libros. Eso por supuesto crea un hábito de lectura distinto al tradicional, porque desarrollas un sentido más visual de la misma al tener que conjugar la lectura de texto e imágenes imbricados en una misma unidad narrativa. Te haces asiduo a la lectura de historietas.

De niño me fabricaba mis propios juguetes, partiendo de los héroes que leía en los cómics, compraba juguetes en tiendas pero los personalizaba para obtener lo que no se conseguía en vitrina y si no existía, pues me los fabricaba desde cero haciendo mano de los materiales que tuviera a mi alcance.

Al ver la capacidad creativa que evidenciaba en mi infancia, mis padres me inscriben en algunos cursos de dibujo y comienzo a copiar las viñetas que me llamaban la atención en los cómics que leía. Durante mi adolescencia se despierta la vena literaria y comienzo a escribir pequeñas historias (que solo leía yo) y a ayudar a mis compañeros con las asignaciones de clases que tuvieran alguna carga narrativa (storyboards, pequeños guiones, piezas teatrales, etc). En la Universidad comienzo a estudiar publicidad y el acercamiento al mundo visual y creativo se fortalece, hago cursos de diseño gráfico, pinto franelas para mis amigos, desarrollo storyboards para campañas falsas y algunas reales con las que me ganaba algo de dinero y ayudé a desarrollar muchos guiones y stories para mis compañeros de aula.

Finalmente me cambio de mención, abandono la publicidad en las aulas para desarrollarme en la carrera de Administración de Organización y Métodos, pero comienzo luego a estudiar producción audiovisual y a trabajar en medios televisivos y de publicidad corporativa, destacándome como escritor de guiones y redactor creativo además de ejercer funciones como director y editor (o montador, como prefieran llamarle). Gano algunos premios en esos rubros y asumo la producción creativa como forma de sustento.

En el año 2014 participo de la convocatoria al "Segundo Concurso Nacional de Comics y Manga" organizado por Sammy Rodríguez, el editor de

"Venezuela en Cómics" con el auspicio del Sindicato Nacional de Trabajadores de la Prensa (SNTP) y obtengo el segundo lugar en categoría profesional con el cómic de 5 páginas "Ciudad Vertical", hecho que me tomó de sorpresa por que era la primera vez que me enfrentaba formalmente a realizar un cómic para la vista pública. Ya había tenido la oportunidad de que me editaran dos libros infantiles sobre historia venezolana, había hecho animaciones para diversas campañas y proyectos personales, pero nunca me había atrevido a sacar adelante un proyecto de cómic por lo complejo de su narrativa.

Gracias al impulso que me significó este reconocimiento me atreví a enviar el mismo cómic a una convocatoria hecha en Austria para conformar una antología de nuevas formas de literatura latinoamericana y para mi asombro, quedé seleccionado, siendo publicado e impreso en las páginas centrales de la revista "Podium" capítulo LateinAmerika.

Con esos dos reconocimientos en menos de un año, me decidí a asumir seriamente la posibilidad de ser un narrador gráfico constante y aquí estoy, seis años después con varios títulos de mi autoría y muchos otros como editor y asesor de gente muy talentosa.

3- ¿Cuáles son tus influencias artísticas?

En términos de cómics siempre habría que mencionar dos tipos de influencias, la textual y la gráfica.

En la gráfica, que siempre son más sencillas de mostrar, crecí de la mano de Harold Foster, Alex Raymond, Lee Falk, Jack Kirby, CurtSwan, Neal Adams, Jim Aparo, Steve Ditko, John Buscema, John Romita (Sr. y Jr)., Gil Kane, JoeKubert, Milton Caniff, NormBreyfogle, Mike Mignola, Frank Miller, EnkiBilal, Hergé, Albert Uderzo, Francisco Ibañez, Hugo Pratt, José Masarolli, René Poblete, Pepo, Quino y casi todo material que te caiga en la mano y te impresione, ya sea por su complejidad o simpleza (acotando que ambos términos son sinónimos a la hora de narrar gráficamente).

En el ámbito textual o del guión, DennyO,Neal, Walter Simonson, Frank Miller, EnkiBilal y por supuesto Alan Moore, aunque debo confesar que siempre he escrito desde mis perspectiva, buscando un lenguaje propio a la hora de narrar, no así con el dibujo, que por no haberlo desarrollado a cabalidad casi siempre copio a los artistas que me gustan dejando en evidencia que lo hago en forma de homenaje a sus estilos particulares y la influencia que me significan.

4- En el proceso de crear cómics, ¿Qué es lo que más te gusta?

Editar y escribir, porque cuando editas un cómic, te calzas los zapatos de otra entidad narradora y debes lograr entenderla a plenitud para poder recomendarle cuáles serían los mejores pasos a seguir en pro de culminar su obra; y escribir porque te permite jugar a ser Dios y crear universos muy poderosos que cobrarán vida ya sea por la intervención de otro autor Dios (aquel quien ilustra) o por tus propios talentos ilustrativos.

5- ¿Cuál es el trabajo –independiente o no- más relevante para ti, dentro de tu experiencia como historietista?

En Venezuela tendría que nombrar a dos "Venezuela en Cómics" y la revista "Étnica", por lo que significaron como plataforma para impulsar el desarrollo de la narrativa gráfica venezolana, ejemplo que intenta emular PANA desde su concepción como asociación, tratando justamente de no repetir los errores de sus antecesores. Como consumidor de comics industriales te diría dos también, "ArkhamAsylum" con guión de DennyO'Neal, "Watchmen", con guión de Allan Moore y en el ámbito independiente "Stitches" de David Small.

6- ¿Cómo te enfrentas a la hoja en blanco? ¿Cómo es tu procedimiento para bajar las ideas y encarar el proyecto?

Por mi formación como documentalista, me gusta que mi obra

siempre tenga algún aspecto basado en el contexto real, me nutro de cosas que suceden en la realidad y les ficciono, por eso el concepto de "Hoja en Blanco" me es un poco ajeno. Aprendes a escribir por oficio y no solo por inspiración, de hecho una premisa importante en mi vida profesional es aquella frase que dijo Picasso, "Cuando llegue la inspiración, que me encuentre trabajando".

Mi proceso de creación es muy mental, puedo pasar días (a veces meses) madurando una idea, construyendo el guion en mi cabeza y cuando logro desatar el nudo dramático, me siento y en un solo tirón desalojo el cómic de mi cabeza y lo transcribo a papel (o a archivo digital más bien).

Tengo dos formulas para abordar un proyecto y ambas descansan sobre la máxima de construir una estructura solida para sustentar el relato. La primera es siempre lograr escribir una sinopsis que cuente tu historia en un máximo de 15 líneas (si logras hacer eso, te aseguro que lo demás es coser y cantar) y la segunda es priorizar a los personajes y su rasgo crucial antes que a las situaciones. Hay muchos cómics que se deleitan en mostrar páginas y páginas de acción sin sustento (peleas, acrobacias, etc.) mientras que yo prefiero trabajar al personaje y su evolución ante las situaciones que enfrenta y concentrarme en mostrar esa evolución.

Finalmente hago uso de un software gratuito que me permite dar formato a los guiones sin tener que preocuparme de contar espacios, activar mayúsculas, centrar o no los textos, que se llama "Celtex" (valga la cuña) que genera un documento en pdf doble columnado que le entrego a quien vaya a dibujar o corregir el comic, en caso de que lo vaya a ilustrar yo.

7- ¿Cuáles son tus herramientas de trabajo? ¿Prefieres el trabajo manual o digital?

Digital 100%, hago muy pocas cosas a mano, ni siquiera en la escritura,

8- ¿En que estás trabajando actualmente? ¿Tienes algún proyecto en mente a futuro?

Actualmente estamos muy activos en PANA y estoy editando varios cómics a la vez, algunos son en cooperación con instituciones y otros son trabajos autorales de los miembros del grupo. En términos de creación, estoy trabajando en colaboración con Alcides Marcano (Dam) en un fan-comic de uno de mis personajes favoritos del mundo DC (no adelantaremos aún de quien trata pero está próximo a publicarse) y en el desarrollo de uno de los personajes de su universo particular, "Universo Dam Cómic". Con Yilly Arana también estoy apoyándole para un proyecto interactivo que estoy seguro será una novedad en el mundo editorial venezolano y estoy comenzando a editar una nueva publicación en la que participaremos nueve autores dando herramientas para la producción de historietas en Venezuela, además de estar concentrado reforzando estrategias para acrecentar la oferta de espacios educativos en torno a la narrativa gráfica, y por supuesto, seguir la campaña para consolidar el día 24 de Abril como el día nacional de la historieta en Venezuela.

9- ¿Qué consejos darías para incursionar en el mundo de la narrativa gráfica?

1.- No trabajen solos. Por mucho talento que crean tener, siempre es bueno tener la mirada objetiva de alguien a su lado que pueda decirle las fortalezas y debilidades de su proyecto.

2.- No oculten lo que hacen, muestren siempre la evolución de sus proyectos para que puedan medir la reacción de su audiencia ante el mismo. El cómic es para que lo lea el mundo, no para guardarlo en una gaveta por temor a que te copien la idea. Desde hace mucho tiempo somos lo mismo envueltos en aires de novedad, por lo que no hay que temer por una "piratería" que solo existe

en nuestra paranoia personal.

3.- No imiten, hagan uso de sus influencias pero manteniendo siempre su personalidad. Narren lo que Uds. quieran narrar, no lo que crean que la gente quiere que narren. No sigan tendencias, impongan las suyas.

4.- No se conformen con ver a la narrativa gráfica como un aspecto dividido en el que uno escribe y otro dibuja. Por el contrario véanlo como un proceso simbiótico en el que dos cerebros se fusionan para construir un discurso único.

5.- Concluyan lo que empiecen. Comiencen con proyectos cortos, que puedan sustentar con sus esfuerzo. Es mejor producir un cómic con pocas páginas pero bien realizado, que una nóvela gráfica que evidencie cansancio, desatinos argumentales y en el peor de los casos desvanecimiento del proyecto por agotamiento del autor.

6.- No paren de estudiar y formarse. Lean, escriban y dibujen pensando siempre que aún tenemos mucho que aprender.

7.- Y por último, tengan cuidado con los estafadores que les ofrecerán espejos por oro. Sean cautos al ofrecer su talento a los agentes editoriales que les aparezcan en el camino. Lean muy bien la letra pequeña de los contratos y si no les ofrecen contratos, siéntanse en libertad de exigirlo, que quien no la debe no la teme. No vayan a vivir el éxodo que sufrieron Jerry Siegel y JoeShuster al creer que las casas editoriales cuidarían de su bienestar como autores del superhéroe más famoso del planeta.

Rongny Sotillo

IG: @rongnysotillo
@amigosdelnovenoarte
panacomic.com

LLUVIA DE VERANO.

Tan distante y serena
cual lluvia esperada de verano
impregna la tierra.

Gotas impactan
en las hojas añosas
de la dulce noche.

¿Acaso el cielo puede
vislumbrar el gran deseo
de la tierra infértil?

¡Oh lluvia esperada!
Que tú verano aún ansía:
anhelo de ranas.

Bellas las gotas
caer en el dulce barro:
de tu olvido.

Graciosa rana:
bella como el silencio
lluvia y charca.

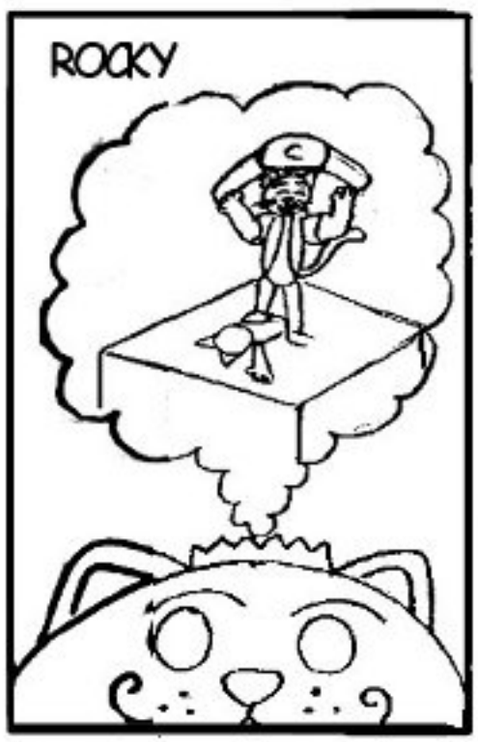
Haiku extraído del poemario Astros Arcanos. Haikus: Versos cortos (2018), de Enrique Acasio.

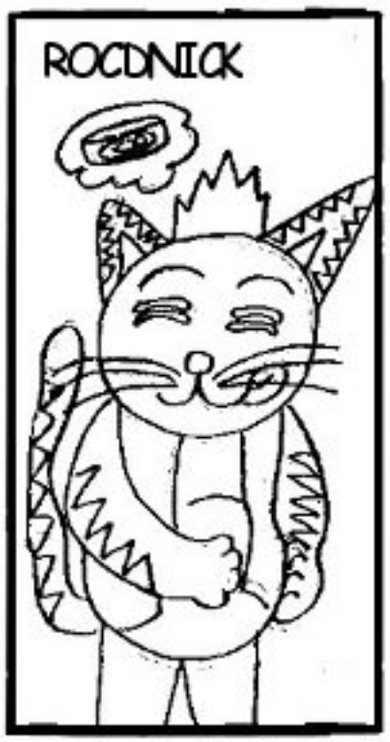
CÓMIC DE AUTOR

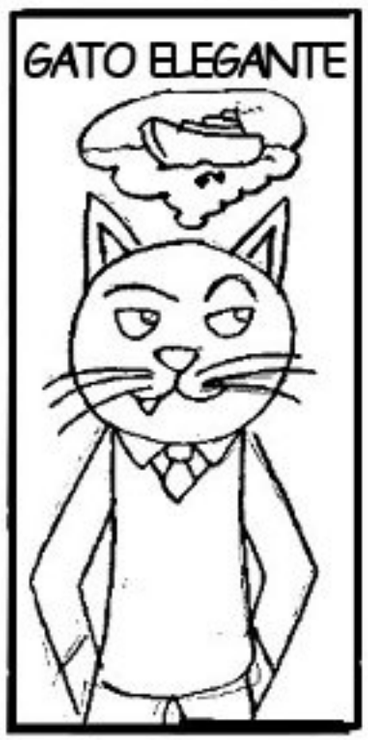
GATO ELEGANTE

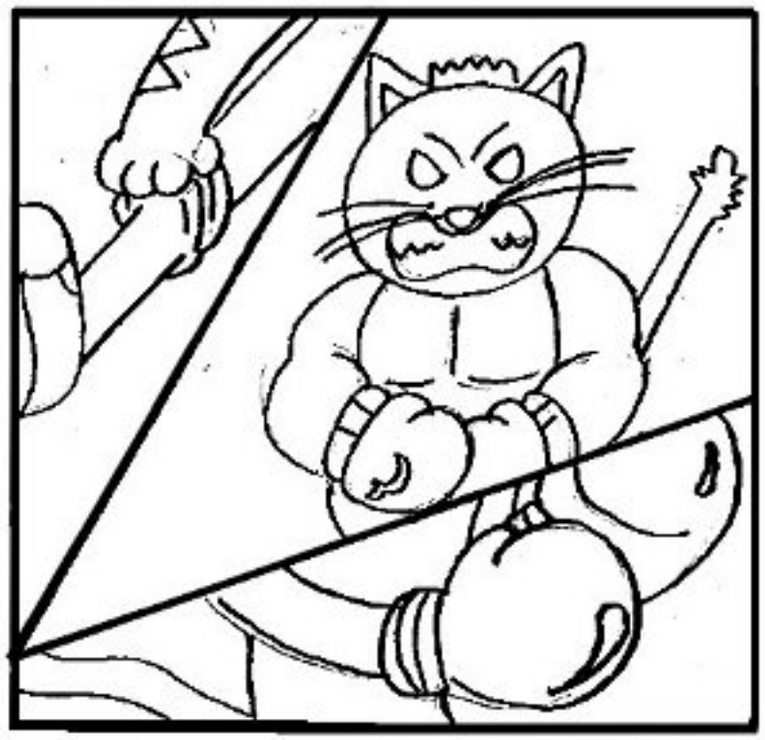
LA PELEA

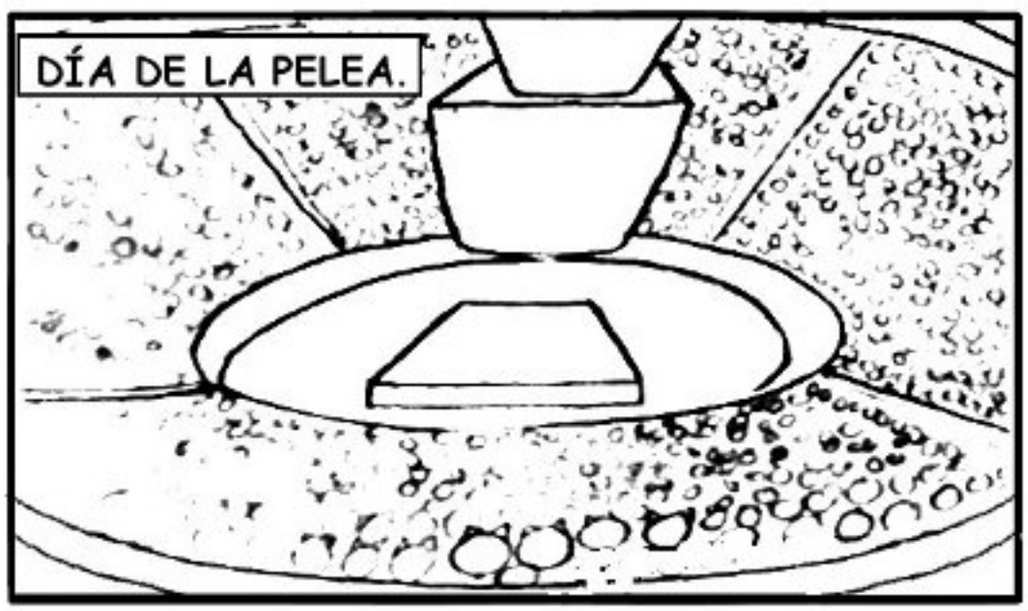
Guión e ilustración:
Gustavo Duno

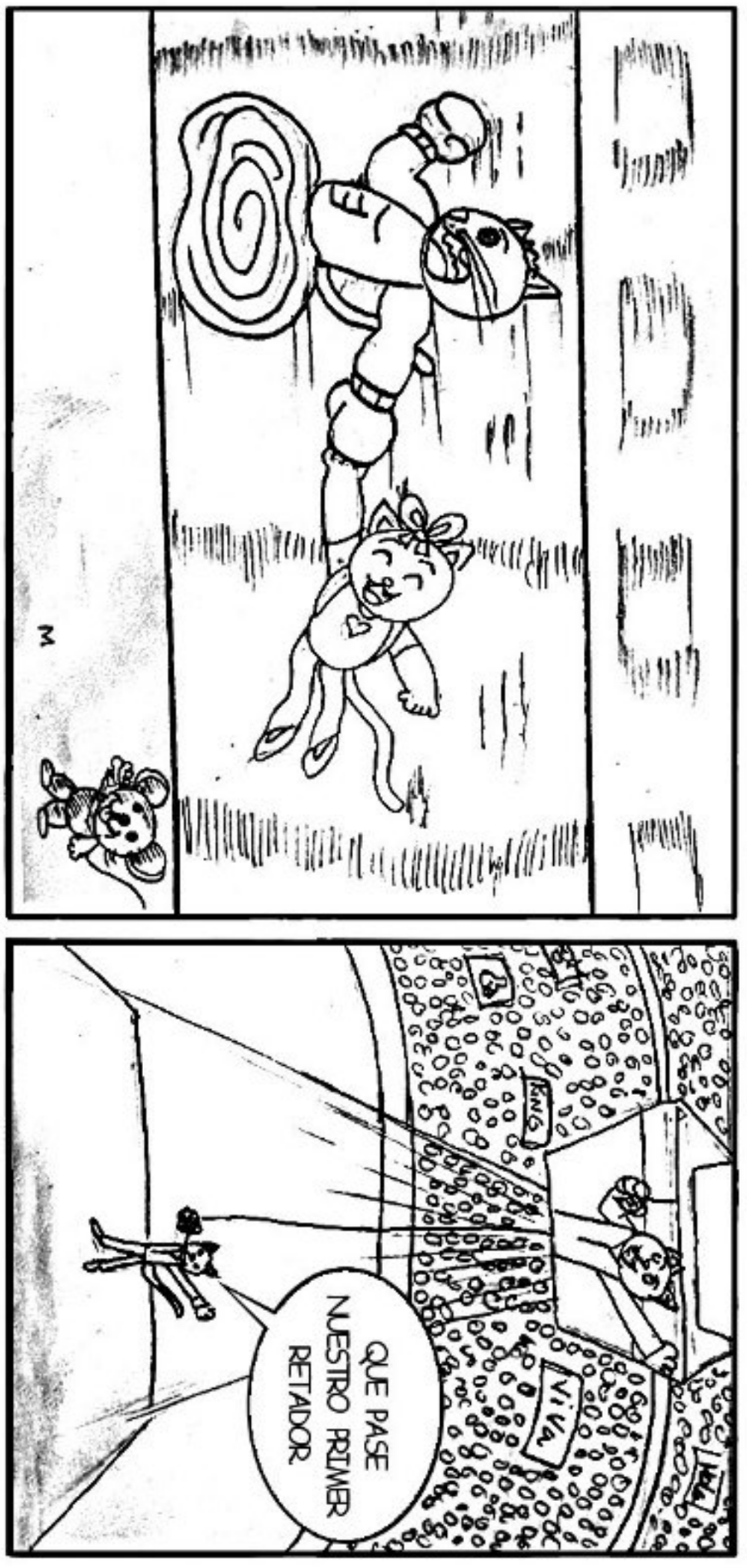











ESCUELA
SALÓNG
RING RING
HERMANITTA DE ROCKY.
QUE PASE NUESTRO PRIMER RETADOR
VIVA
KING

¡ÉL ES FLAAAAAAQUITO!

AHORA DENLE UN APLAUSO A NUESTRO CAMPEÓN

¡KING!

¡MIAUU!

¡KING ES IMPARABLE!

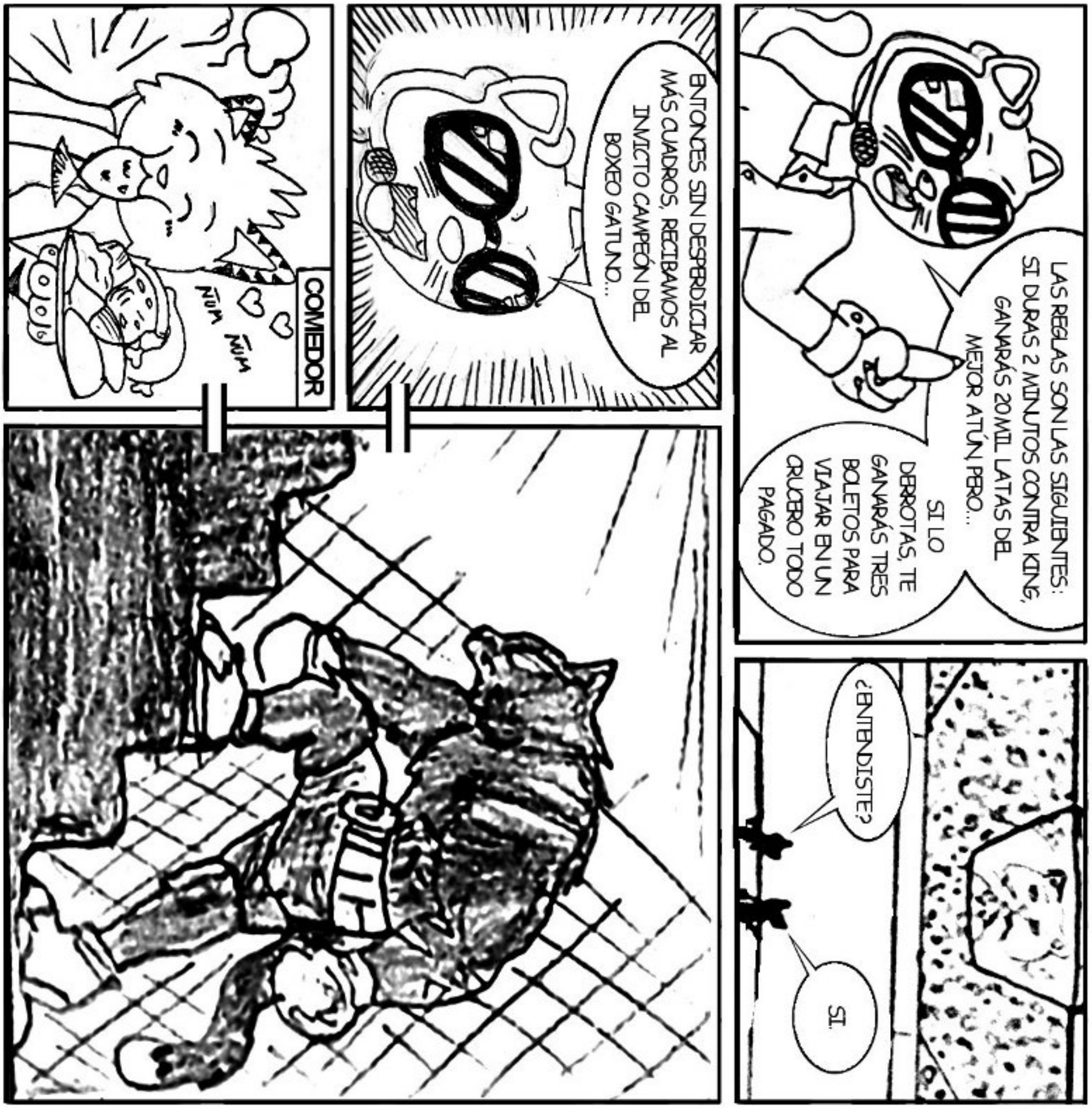
gentle cat

GATOS DE TODAS LAS ESPECIES, PREPARENSE PARA RECIBIR A NUESTRO SIGUIENTE RETADOR.

CONOCIDO POR SER EL MEJOR AMIGO DEL REY... EL GATO CON CORBATA.

I love you

¡ES GATO ELEGANTE!


LAS REGLAS SON LAS SIGUIENTES: SI DURAS 2 MINUTOS CONTRA KING, GANARÁS 20 MIL LATAS DEL MEJOR ATÚN, PERO...
SI LO DERROTAS, TE GANARÁS TRES BOLETOS PARA VIAJAR EN UN CRUCERO TODO PAGADO.
ENTONCES SIN DESPERDICIAR MÁS CUADROS, RECIBAMOS AL INVICTO CAMPEÓN DEL BOXEO GATUNO...
COMEDOR
ÑAM ÑAM
¿ENTENDISTE?
SI.

TENGO QUE SER YO QUIEN DERROTE AL CAMPEÓN...

¡¡KING!!

YA VALIÓ

CONTINUARÁ....

portada: Francisco Herrera y Leonardo Olea

LA COMICNICACIÓN LATINOAMERICANA.

Por Yilly Arana.

En nuestro subcontinente el noveno arte tiene características que lo distinguen respecto del que se hace en Europa, EE.UU. o Japón, por solo mencionar los tres polos reconocidos como líderes en la industria. Generalmente nuestro cómic siempre ha sido más irónico y desencantado, con mucha carga social y humor reflexivo; quizás porque casi siempre ha sido la expresión de un autor completo (o, a lo sumo, de un equipo bien avenido de guionistas y dibujante), y no el resultado de estrategias de empresas dedicadas exclusivamente al entretenimiento.

A nosotros los tipos forzudos en pijamas que "salvan" al mundo con métodos de matón de barrio, o las historias de dominantes imperios extraterrestres, o las de malvados hechiceros y demonios existencialistas, como que no nos convencen, ya que cuando tratamos esos temas lo hacemos con espíritu crítico, muchas veces desde la parodia. Y es que si sobrevivimos a los recetarios del Fondo Monetario Internacional (más voraz que cualquier supervillano), al crimen corporativo (ríete de los imperios galácticos) y a nuestra miseria estructural (la cual no es obra de ningún demonio), es precisamente gracias a nuestra capacidad para encontrar alternativas al modo de hacer las cosas en el resto del mundo.

En el pasado las honrosas iniciativas de México y Argentina dieron a conocer mundialmente sus personajes y publicaciones propias, a la vez que marcaron un hito en los contenidos del noveno arte. Hoy contamos con tecnologías que suprimen distancias y nos permite divulgar las ideas a casi cualquier rincón del planeta, a bajo coste. Sin embargo, seguimos consumiendo las recetas culturales probadas y aprobadas. ¿Necesitamos temas para una nueva épica? Aquí va uno: Las prácticas de las grandes empresas buscan homogeneizar el pensamiento, a la vez que la crisis económica global privatiza las ganancias y socializa las pérdidas.

Este escenario, que no es para nada ficción, debería impulsarnos a producir nuevos imaginarios críticos; a fundar un territorio simbólico común en el que nuestra mirada sea distinta al modo orientado en el campo del entretenimiento. En otras palabras: para generar un punto de encuentro entre pueblos que tienen un mismo idioma y comparten, además, una historia común; un gran argumento cuyo clímax es hoy y que tiene como protagonistas a más de 500 millones de personas. ¿Qué mejor lenguaje que el del cómic, con su economía de medios, su plasticidad y su riqueza metafórica, para narrar el gran relato latinoamericano? Los intercambios de publicaciones; los encuentros entre artistas, los editores y el público, tales como los festivales anuales de "Calicómics" (Colombia); "Limacómics" (Perú); "Festocómics" (México); "Crack-Bang-Boom" (Argentina); "Semana negra de Guijón" (España); "Caracas Fan Fest" y "Avalancha" (Venezuela), así como el uso inteligente de internet (con la creación y mantenimiento de grupos, foros, blogs, etc) pueden ser el inicio de esta gran tarea que tenemos pendiente. Es el momento de apostar por una nueva forma de comunicación entre nosotros... O quizá debiera decir "comicnicación".

Ensayo escrito por Yilli Arana extraido de Revista Étnica, publicado en 2013.

CREANDO UNA PORTADA DE CÓMIC. PASO A PASO.

Por Osman Acasio.

Como historietista y novelista gráfico, tengo por costumbre dejar para el final los menesteres del diseño de la portada que cubrirá el frontispicio de mi obra terminada. En esta oportunidad, toca diseñar el cover para una novela gráfica titulada El androide protopensante que calculaba. Una novela presentada en formato impreso DIN A4 de 98 páginas de carácter artesanal que se encuentra en espera de su portada definitiva.

El presente tutorial busca explicar mi proceso para crear una portada de cómic partiendo de un concepto minimalista.

PASO 1: DISEÑO CONCEPTUAL.

A la hora de crear la portada de un cómic, lo primero que ataco es pensar en la pose del personaje protagonista de la novela y la composición del frontispicio. Las convenciones universales dictan el uso del plano entero mostrando al personaje cuerpo completo.

PASO 2: ABORDANDO LA POSE.

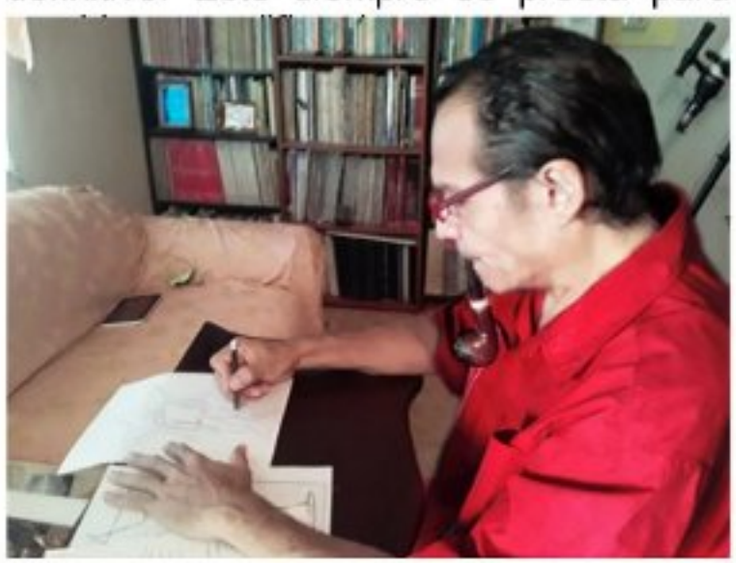
En mi intención de presentar al personaje magnánimo y poderoso, opto por el uso de un plano contrapicado mostrando al héroe visto desde abajo.

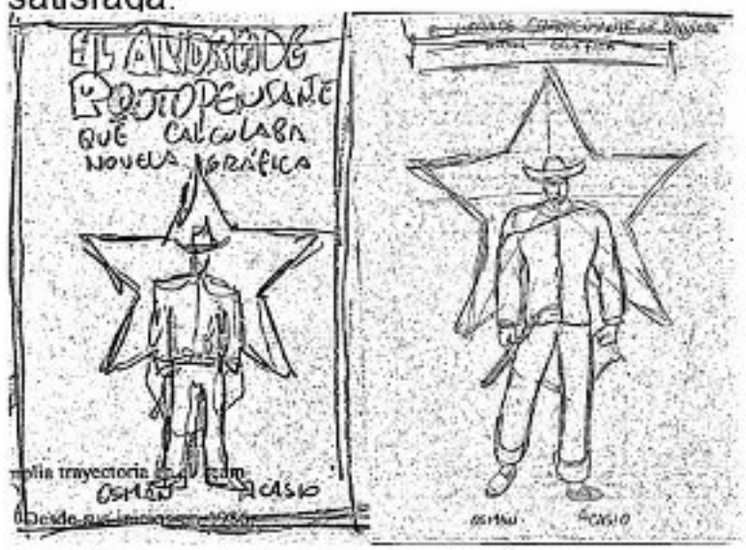
PASO 3: LA COMPOSICIÓN.

La belleza radica en su simplicidad. Casado con esta premisa, opto por una portada minimalista. Los elementos básicos que conformarán la portada de la novela gráfica serán el logo editorial, el título, el personaje protagonista en pose, una estrella central detrás del héroe y el nombre del autor de la obra.

PASO 4; BOCETANDO.

Con la idea en mente, se realiza un bocetado rápido de la imagen, que por lo general, nunca termina siendo el definitivo. Este siempre se presta para cambios y modificaciones. Realizo varias propuestas buscando el diseño que me satisfaga.





PASO 5: DIBUJANDO EN LÁPIZ.

Por regla general, en la mayoría de mis cómics, recurro al uso de modelado 3D para crear las ilustraciones (portadas incluidas), no obstante, para salir de mi confort, opto por la vieja escuela y me decido por una portada formada por una ilustración creada a mano alzada. Basado en el boceto previo, procedo a dibujar en limpio al héroe protagonista en pose, dándole un acabado más prolijo y detallista.

PASO 6: DIGITALIZANDO LA ILUSTRACIÓN.

Una vez creada la ilustración, el siguiente paso es digitalizarla para trabajarla en el computador, donde se le agregarán los colores digitalmente.

PASO 7: PREPARANDO EL LIENZO DE TRABAJO.

La portada de la novela gráfica está pensada para su impresión en formato DIN A4, por lo que acondiciono el lienzo de trabajo a estas dimensiones: 2480 x 3508 pixeles, a 300 ppi. El lienzo lo creo en GIMP, donde importo la ilustración digitalizada y la escalo para que se adapte a las proporciones de la portada y se acerque al diseño conceptual predefinido. Opto por darle a la ilustración un efecto espejo con el que me siento más a gusto.

PASO 8: REFINANDO LA COMPOSICIÓN.

Ahora en GIMP, usando los canales alfa, creo por separado los diferentes elementos que conformarán mi portada. En mi propósito de alcanzar una imagen fácilmente legible, opto por una composición minimalista: titulo de cabecera, la ilustración digitalizada, la estrella central, los textos. Estando conforme con la composición, salvo la imagen y la exporto a Krita para entintar al héroe.

PASO 9: EL ENTINTADO.

Tomando como base la composición obtenida en GIMP con la ilustración escaneada incluida, procedo a entintar al personaje en Krita empleando mayormente la herramienta Sketch_ink_small, que es con la que me encuentro trabajando mucho más cómodo. Una vez finalizado el entintado, la exporto como canal alfa al lienzo creado en GIMP. Sustituyo la imagen escaneada por la ilustración entintada. La composición se encuentra presta para agregarle los colores.

PASO 10: COLORIMETRÍA.

A la hora de darle color al personaje de la portada, opto como máximo la inclusión de tres colores principales. Muchos colores hacen difícil de leer la imagen y tiende a ser un elemento distractor para el ojo del espectador. La idea es mantenerlo simple y tratar de hacerlo interesante a la vez. Un personaje con un intenso color de rojo o azul, en este caso, atraen las miradas.

PASO 11: CORRECIÓN DE COLOR.

Estando satisfecho con el acabado general, va siendo hora de algunas correcciones de color y refinamiento. Una técnica que me gusta usar es la de aislar las sombras y las zonas iluminadas, para colorearlas por separado. Usualmente empleo colores fríos en el sombreado y colores calurosos en la zona iluminada. Esto ayuda a armonizar el tono de la ilustración y le da un sentimiento cohesivo. Nunca se debe subestimar la importancia de este proceso, que puede hacer que el arte alcance un buen acabado o termine en un despropósito.

PASO 12: AGREGANDO TEXTURA.

La textura es la manera más fácil de incentivar en el lector la sensación de tocar. La textura puede comunicar una sensación táctil (real o imaginaria) en la portada que cree una percepción de profunda significancia. Como miembro de un colectivo de artes visuales (Colectivo de artes visuales Agustín Acacio

C.A.V.A.A), promotores de una corriente artística al que llamamos "Robotismo", consistente en la creación de arte abstracto empleando pequeñas unidades robóticas al que se le adosan apéndices para soportar las herramientas que gestionan los recursos pictóricos (pinceles, salpicadores y marcadores), opto por una de estas piezas abstractas creadas por Enrique Acasio para la portada de la novela gráfica.

La obra es escaneada y tratada en el computador. En el lienzo de trabajo creo una nueva capa que actuará como cortina de fondo. El color amarillo será su base principal. Un color a tono y acorde con la paleta de colores empleada en la ilustración.

PASO 13: AJUSTES FINALES.

Con la portada completa es tiempo de observarla con buen detalle, buscando pequeños errores que pueda corregirse a tiempo. Siempre debe tomarse su tiempo para evaluar y desarrollar tu portada final. Tanteo con variados colores para el texto título de cabecera. Termino escogiendo el color naranja.

PASO 14: PORTADA DEFINITIVA.

Una vez conforme con el trabajo final, se exporta la portada presta y lista para su impresión.

PASO 15: IMPRIMIENDO LA PORTADA.

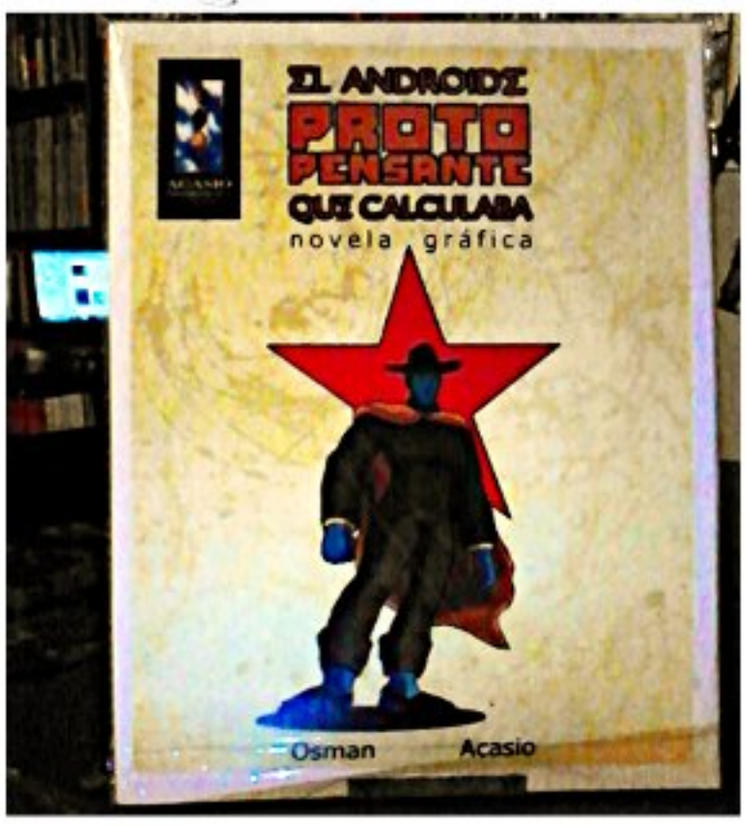
Estando satisfecho con la portada definitiva, se procede a su impresión en papel. En mi caso opto por papel Bond del tipo Opalina blanca.

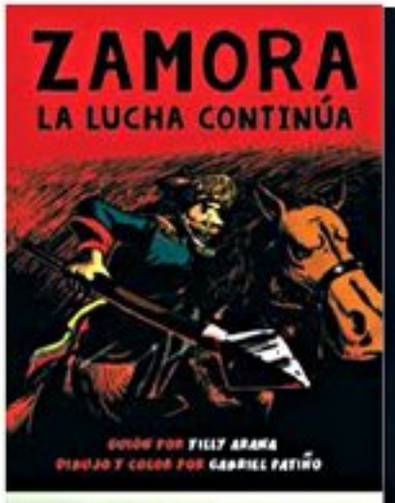
PASO 16: ENCUADERNANDO LA NOVELA GRÁFICA.

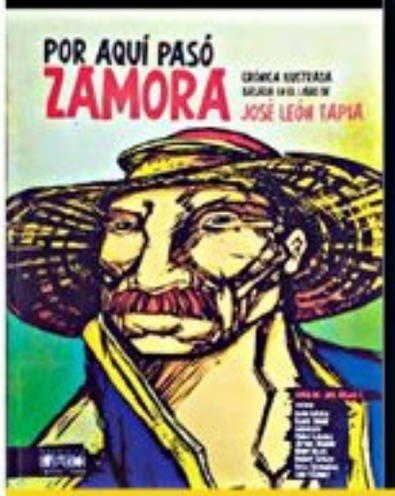
En poder de la portada impresa, se procede al encuadernado del libro de cómic, formato DIN A4 del tipo artesanal, consistente de lomo cuadrado.

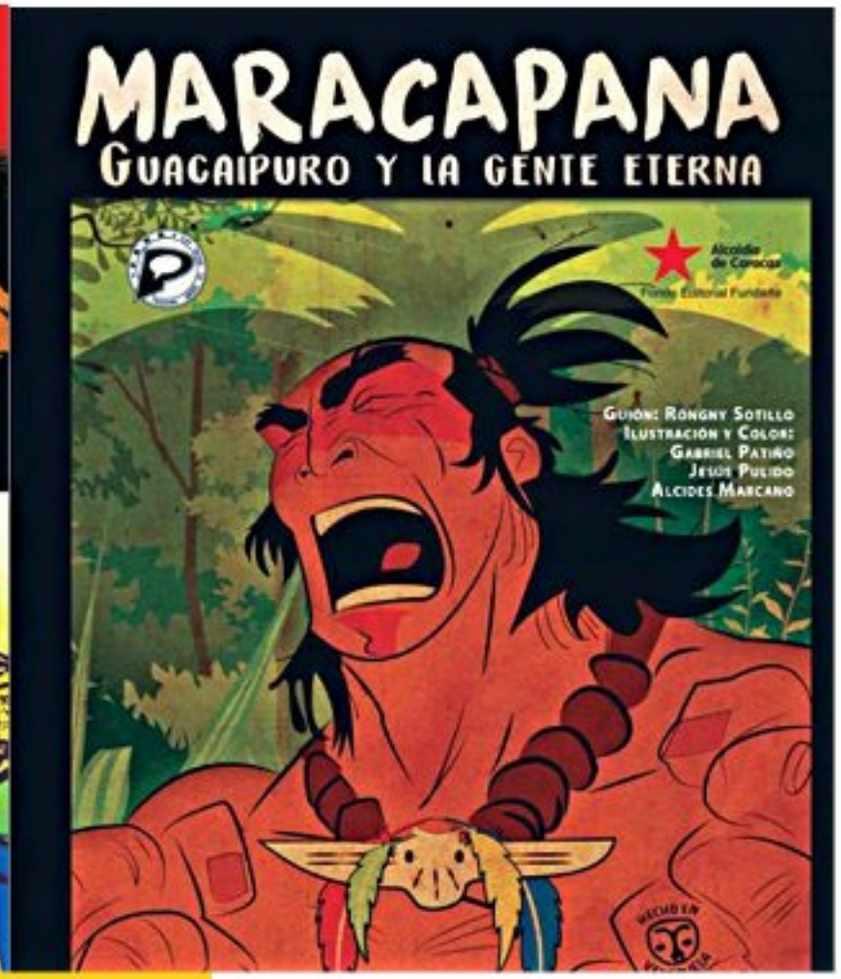
PRODUCTO FINAL:

La novela gráfica en formato de producción artesanal se encuentra lista para su venta en una serie limitada de colección.









BASES PRÁCTICAS PARA LA CONSTRUCCIÓN DE UN CÓMIC HISTÓRICO EN VENEZUELA.

Por Rongny Sotillo.

Un cómic de corte histórico que se aleje del panfleto político de turno o la moraleja oficial dictada por las academias y que además sea atractivo para la audiencia lectora que, irremediablemente en nuestro país, califica de aburrido al relato histórico, debe nacer bajo la premisa de que el pasado no construye a la historia, sino que es el presente quien define la noción del pasado que queremos reconstruir: La Historia. así con mayúsculas. debe verse como una posición crítica ante una situación particular ocurrida en el tiempo y a partir de esa postura se determinará la "reingeniería" de la misma.

Cambiar la mirada y no al objeto de estudio es el lineamiento base para la construcción de una Historia que insurja a los postulados tradicionales. No se trata de poner en las viñetas a negros, mujeres, indios, pardos, esclavizados o cualesquiera de los grupos antes llamados "subordinados", sino de establecer el rol que estos actores ejecutaron en el desarrollo de los sucesos a reconstruir y hacer posible la ampliación del espectro de análisis desde perspectivas distintas a las que plantea la historiografía clásica cuando narra sólo desde el Gran Héroe. Se trata de mostrar las miradas o enfoques a través de un caleidoscopio y no desde el rango limitante de un catalejo.

Un cómic histórico con ambiciones de ser disfrutado por el gran público, debe convertirse en un gran "fresco" en el que se evidencien con rasgos muy definidos las distintas posturas de los actores sociales que participaron del acontecimiento seleccionado para narrar y no debe conformarse con establecer, a través de pequeños gestos o algunos extractos de discursos panfletarios o moralizantes, la visión que tienen los autores de dicho acontecimiento.

La construcción de una narrativa y la reconstrucción de un hecho histórico son métodos análogos: Para realizar un proceso narrativo se debe "deconstruir" primero para luego construir. Se toma el guión y se convierte en etapas reales de ejecución (esbozos de las viñetas, ubicación en las páginas, establecimiento de los textos, etc.), se definen paletas de colores, número de veces que un personaje aparece en un mismo fondo, el tiempo y ritmo en que se ejecutan las acciones y otros aspectos que "obligan" al historietista a producir las piezas para la construcción de su discurso narrativo de una manera completamente distinta a como se lee en el guión de trabajo, para que, luego de haber estudiado cada una de las piezas de su rompecabezas narrativo, pueda elaborar lo que en narrativa se conoce como "diégesis" (el mundo –recreado por el autor dios- en que las situaciones y eventos narrados se suceden) y presentar las páginas que compondrán su cómic terminado. El discurso histórico se maneja de la misma manera: el investigador se remite a las fuentes (documentales, orales, presenciales o de cualquier otra índole que puedan ser validadas), se organizan para estructurar una narración lo más objetiva y coherente posible (hasta donde el carácter ético del investigador lo permita) y se establece el Ensayo

Histórico (que a final de cuentas es una reconstrucción ficcional –recreado por un autor dios- de un hecho con bases reales validadas por una investigación metodológicamente correcta).

El contenido ha de primar sobre la forma: Lo insurgente es sinónimo de independiente. Si la independencia no se logra por encontrarse atado financieramente a alguna casa editorial con políticas establecidas y filosofía de gestión rígida, entonces debe buscarse que la misma se obtenga en cuanto a los contenidos. Es la información y cómo se maneje lo que va a impactar al espectador, no los recursos con que se produzca la historieta. Cualquier producción modesta, si está bien contada, cumplirá el cometido de lograr la identificación con el público al que se dirige. La factura del proyecto no debe ser obstáculo para el proceso de comunicación que establece la historieta con su audiencia. Es preferible realizar un cómic de pocas páginas pero bien narrado que una extensa novela gráfica cuya historia se diluya en una cadena de situaciones estáticas o en artilugios moralizantes o ejemplarizantes que finalmente aburren a la audiencia lectora.

Entrar al circuito de exhibición de los grandes sites de difusión de cómics no debe ser una limitante para la distribución del producto: Un historietista independiente debe valerse obligatoriamente de recursos alternativos si realmente quiere cambiar el imaginario en torno a la producción de contenidos históricos. Debe pensar la producción para acceder a medios de comunicación alternos como redes sociales, grupos de difusión de Whatsapp, Telegram, correos electrónicos, institutos educativos y salas alternativas de difusión como museos y bibliotecas regionales y comunitarias. Puede establecer sus formatos de producción adecuándolos al medio donde quiere que se distribuya su obra (formatos digitales, impresión por demanda, entrega de capítulos parciales en forma de seriado, lectura streaming, etc). Los costos técnicos de producción se minimizan y se asegura la exhibición con la certeza de ser visualizados en cualquier momento y según las necesidades del público espectador.

El historietista histórico debe procurar que los actores sociales se conformen como sus personajes en el cómic: así como en la producción de un documental se accede a las fuentes vivas para la reconstrucción de un hecho histórico, el cómic histórico debe conseguir la participación de las fuerzas vivas herederas del acontecimiento que se desea recrear. Por ejemplo, para construir un episodio en el que los lanceros del llano son protagonistas de la escena, lo apropiado es consultar a las fuentes originales, peones de algún hato, conocedores del terreno y de las costumbres típicas de la región que se desea representar, coleadas de toros en la sabana, paso de caballos y jinetes por regiones inundadas, el sacrificio de una vaca por parte de un grupo de trabajo, copleros, cuatristas, arreadores, etc. y no conformarse con lo que se cuenta en los libros. La empatía que supone que un grupo de llaneros represente a sus antepasados, no puede compararse a ningún despliegue de técnicas computarizadas de animación que intente recrear una batalla real o a la crónica desplegada por historiadores que nunca han salido de una sala de investigación y narran sucesos narrados por otros antes que ellos.

Los temas abordados deben estar relacionados a las historias locales y regionales para la conformación de la Historia Nacional: El cómic histórico en Venezuela debe apostar al afianzamiento del sentido de soberanía y a la empatía hacia lo nacional, debe concentrarse en los gestos particulares del pueblo y no solamente en las grandes hazañas bélicas desarrolladas por los ejércitos. Toda lucha armada significa el sacrificio de individualidades y colectivos que si bien no participan directamente de una batalla, cumplen roles de apoyo, inteligencia, o simplemente son víctimas de las circunstancias y terminan arropados por el acontecimiento. Esas otras historias anónimas bien merecen la pena ser contadas. En cualquiera de los casos, la temática debe verse como un proceso vivo, que perdura por sobre el hecho histórico y que significa mucho más que el simple dato. Debe mostrar sus implicaciones en el presente y mantener la posibilidad de discusión permanente en torno a lo narrado.

Hacer un cómic historicista no significa hacer un cómic de época: si lo que se busca es la comprensión de un fenómeno y su implicación en la memoria de la Nación, no debe supeditarse la puesta en escena a la época en que se desarrollaron los hechos. Si se cuenta con un guión sólido, basado en una investigación igual de sólida, el tiempo narrativo que se emplee, o el género estilístico que se asuma no debería afectar la comprensión de ese hecho.

Por ejemplo, el cómic "El Librero", con guión de mi autoría y arte de Wilfredo Pérez, muestra la biografía de Francisco de Miranda (con un guiño ficcional) pero contada en género Steampunk, lo que no significa que no se haya hecho una investigación rigurosa sobre los hechos que se narran y las disertaciones críticas en torno al proceso vivido por el prócer en cuestión.

Hacer un comic histórico no es hacer un libro de historia: no se puede pretender que la narrativa gráfica sea un libro de investigación para el análisis historiográfico, pero si puede procurar que se convierta en foco de discusión para dinamizar lo que reposa en los fondos documentales, editoriales u orales que dan cuenta de una historiografía en proceso de revisión permanente. Un ejemplo claro de esto es el cómic "Maracapana, Guacaipuro y la Gente Eterna", con guión de mi autoría y artes de Gabriel Patiño, Jesús Pulido, Alcides Marcano y Manuel Lara, en el que aprovechamos una laguna documental para acuñar su carga de ficción, aprovechando así el relato para demostrar el trabajo investigativo hecho por distintos profesionales de la Arqueología, Antropología e Historia, a través de diversos anexos que dan cuenta de ese trabajo.

El Cómic Histórico se sostiene sobre las bases de una estructura narrativa sólida, atractiva en su discurso y capaz de mantener la atención de un público habituado a la visualización de productos audiovisuales desde que está en el vientre materno: no puede conformarse con la producción de discursos narrativos tradicionales, ni el uso de formatos convencionales para el establecimiento de las historias a narrar. Para ello, debe consolidar un equipo con un alto nivel de narrativa gráfica y experticia editorial, con un conocimiento claro de las reglas de escritura de un guión en cualquiera de sus modalidades, asegurando así que su mensaje pueda ser captado de la forma que el proyecto requiere y generar las discusiones necesarias para la revisión y análisis tanto de la historieta como del hecho histórico.

El objetivo final del historietista histórico es plagar de nuevos contenidos a la comunidad nacional para borrar cualquier vestigio de colonización de la memoria del imaginario colectivo y comenzar a erigir las bases para la construcción de una nueva historia, más democrática e incluyente, apegados a los principios del revisionismo histórico, pero siempre con una visión crítica y de reflexión permanente sobre la misma.
El alcance de una historieta es exponencialmente más efectivo que cualquier libro de texto. En una sociedad de naturaleza completamente mediática deben escribirse nuevos ensayos para la discusión y la única manera de conseguirlo es investigando, escribiendo, ilustrando, diagramando o animando (si es un motion comic) sin descanso, ya sea a través de esfuerzos individuales o colectivos, y sea con apoyo institucional o bajo la figura de la producción editorial independiente y sobre todo autónoma.

Rongny Sotillo (rynngo)
Escritor, dibujante y editor de comics.

CÓMIC DE AUTOR: LUIS BOSCÁN

MENSAJE EN UNA BOTELLA

Guión y Arte: Luis Boscán

Cuando tenía 8 años encontré un papel en una botella en la playa...

Era un mapa con un único mensaje, ¡Ayuda!

Mi imaginación voló a través de historias fantásticas de piratería, tesoros y aventura,

inventando las odiseas que debió pasar esa botella hasta llegar a mis manos.

Así que la escondí por miedo a que alguien más conociera la ubicación del tesoro.

Aquel anhelado caudal de monedas, joyas y pieles que tal vez un día podría reclamar.

AYUDA!

La semana pasada encontré esa botella en un baúl desvencijado. Pero ya no soy un niño, y llegué a dos conclusiones.

La primera es que el mensaje era un juego de niños, la ocurrencia de un infante.

Y la segunda es que era el auténtico último destello de esperanza de alguien, un grito final de desespero garrapateado en un papel, y yo no hice nada. Aún ahora en el presente no hago nada.

Sólo me dedico a cavilar, a imaginar todo lo que esta persona debió pasar,

desnutrición,

locura,

desesperanza,

muerte y descomposición.

Mensaje en una botella

Luis Boscán

Y hoy,
aun sin poder corroborar
ni comprobar nada,
semi unos huesos
en alguna playa ignota
de una isla perdida me visitan y
atormentan noches tras noches
alargando sus esqueléticas manos
para aferrarme entre ensoñaciones...

CARACOLA.
Ilustración basada en algorítmos matemáticos, obra del arquitecto caraqueño Rafael Araujo.
Para saber más: **www.rafael-araujo.com**

COMPOSICIÓN VISUAL PERFECTA.

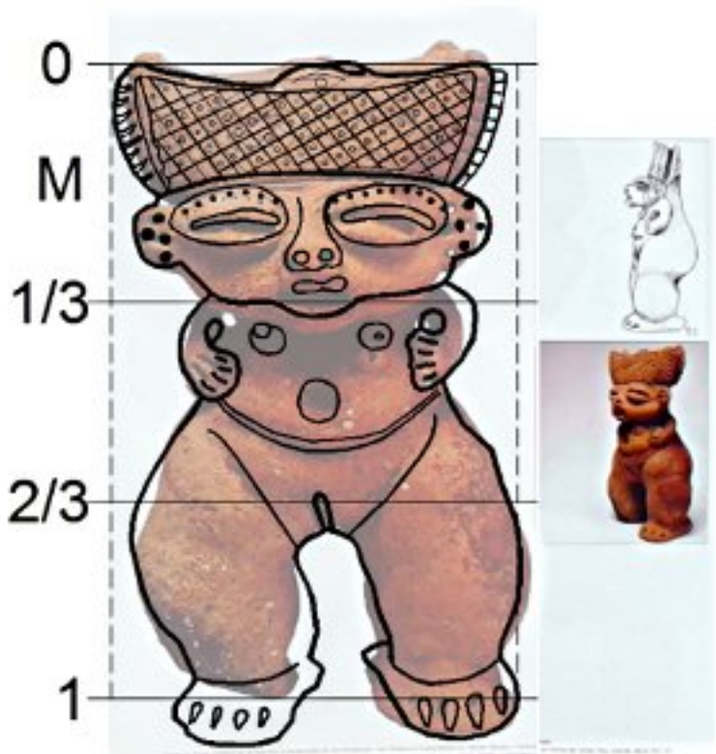
Por Enrique Acasio.

El presente artículo es un breve tratado sobre la busqueda de la composición perfecta. Se entiende por composición en el apartado de las artes visuales, el de disponer y relacionar los elementos de expresión plástica para producir una estructura visual de significaciones armónicas, ideológicas, emotivas, estéticas entre otras, la cual viene en estrecha relación con la forma como percibimos, imaginamos y organizamos los elementos en la obra. Si de por si, intentar entender la verdadera escencia de una composión plástica es compleja, esto se acrecienta cuando intentamos acercarnos a la perfección de la misma, dado que ella se fundamenta especialmente en la sicologia de la forma y más aun, en la sicologia de todo proceso perceptivo visual humano.

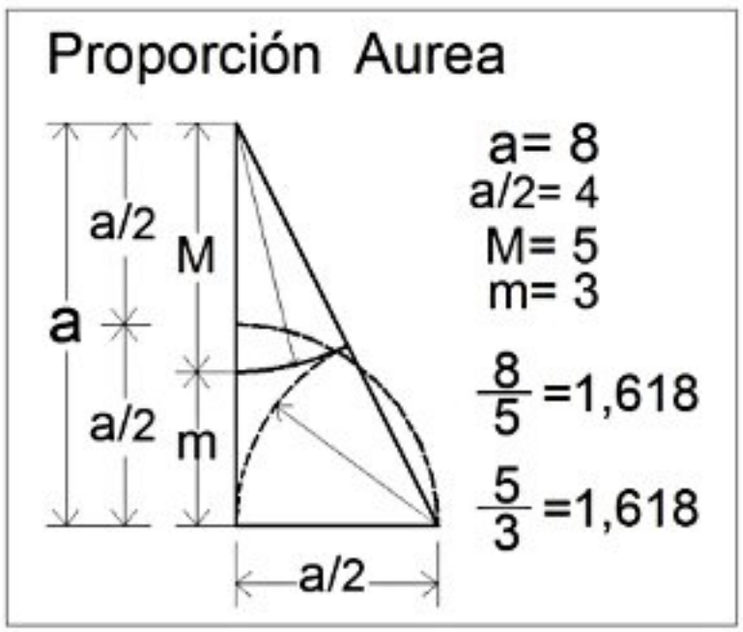
La composición no es una mera correlación geométrica distribuida en nuestro soporte sino mas bien una interacción de tipo dinámico que permite al cerebro visual percibir todas las relaciones de caracter plástico que existen en ella. Es decir entonces que la capacidad de apreciación artística es el resultado de todo un estado de conciencia que se forja gradualmente y no un fin en si mismo.

Hasta la fecha no se ha descubierto un sistema de composición universal que se adapte a todas las situaciones, pero si existen varios principios que son validos para casos concretos. Lo que si debemos estar en completo acuerdo, es que indistintamente del sistema o metodologia a emplear para obtener una composición perfecta, estamos obligados a tratar con la proporción de la forma. Es un conocimiento instintivo incrustado en nuestra psique que nos hace considerar ciertos objetos "hermosos" y acordes a los ideales formales, segun su relación o proporción entre sus partes.

Desde las primeras manifestaciones del arte, es evidente la preocupación de los creadores visuales por la proporciòn: como ejemplo cabe destacar el esmero y enfasis que realizaban los artesanos originarios para elaborar sus estatuillas sagradas (mal llamadas "Venus de Tacarigua", a mi modo de ver un término eurocentrista y decolonial que debe ser erradicado de nuestro compendio de voces) se han encontrado un gran número de figurinas humanas con reconocidos canones de proporción, aun cuando la arcilla les permitia gran plasticidad y por consiguiente gran libertad artística para explorar en la confección de dichas figuras se mantenian en sus patrones de proporción previamente establecidos.

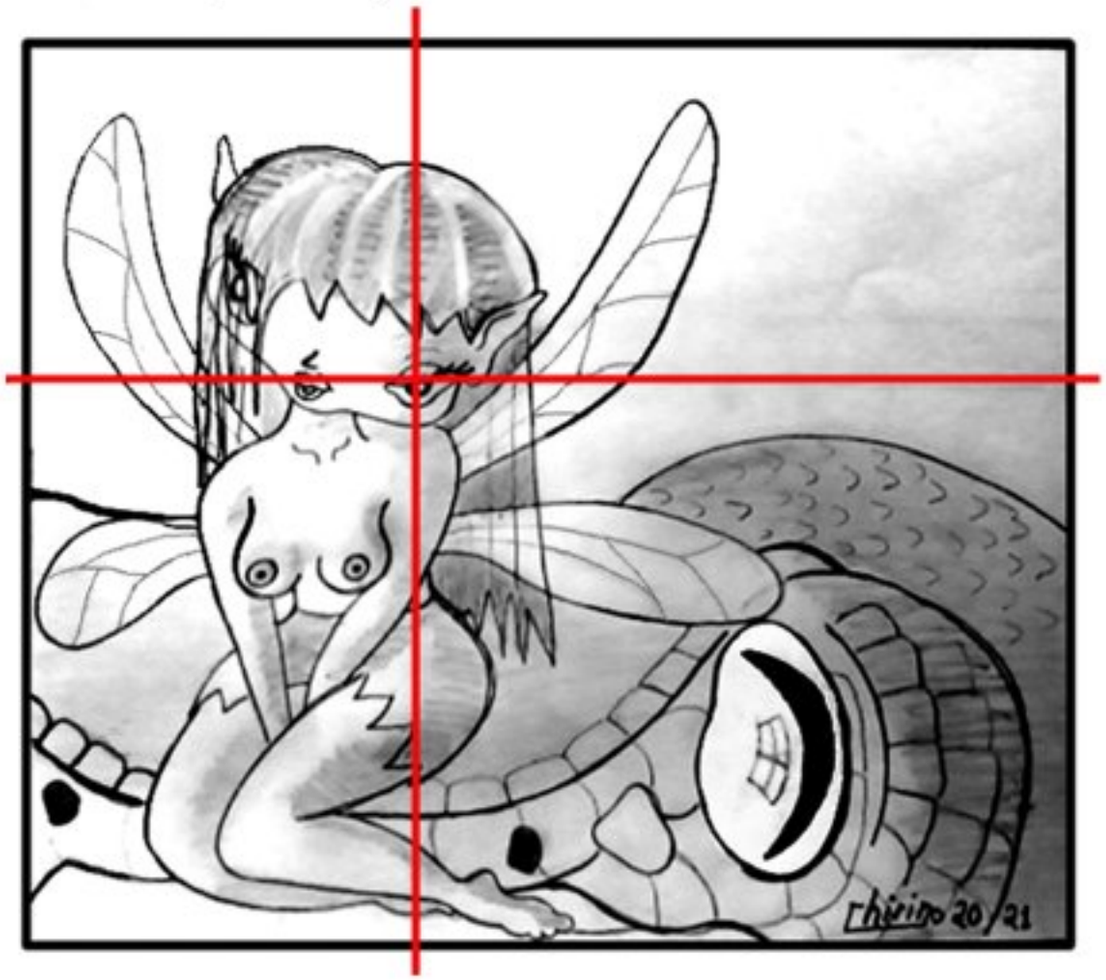


Fue el arquitecto frances Le Corbusier que se tomó la licencia de estudiar comparativamente obras antiguas, medievales y modernas en relaciòn con la proporción de las formas y descubrió que siempre ha existido similar adhesión a estos principios. Los renacentistas fueron los más destacados en el estudio de las relaciones para componer sus obras, y un principio de gran significancia encontrado fué un valor constante el cual es conocido como la proporción Aurea o número de oro. Puede ser definido simplemente como el encuentro entre dos segmentos que cumplen la relación de 3 a 5, en donde el lado mayor es al menor, como la suma de ellos es al mayor. La proporción espacial o sección dorada es entonces un parametro o valor establecido en 1,618 y tiene una estrecha relación con la sensibilidad y su apreciación está unida a la proporción humana, al tamaño del ser humano, y es lógico pensar en una buena proporción de las formas si existe una profunda relación con ella.



Tal es su importancia que Le Corbusier escribió varios libros referentes a sus estudios de proporciones, sin embargo la llegada de la Segunda Guerra Mundial truncó sus posibilidades de proyectar en el aspecto arquitectónico sus estudios, lo que le permitió dedicarse más de lleno a sus estudios teóricos, y es así como entre los años 1942 y 1948 desarrolló el Modulor, un sistema de medidas en el que cada magnitud se relaciona con las demás según la proporción aurea, siendo el último canon artístico desarrollado y aplicado a lo largo del siglo xx. El modulador será estudiado en su correcta medida en otro artículo correspondiente a una próxima entrega y su posible aplicación en la narrativa gráfica secuencial o en la ilustración artística.

Continuando con el analisis de la proporción aurea, existe un elemento de gran importancia derivada de dicho principio, conocido como "el punto dorado", considerado el elemento más importante de nuestro plano, el punto o centro de interes máximo. En definitiva el eje básico de nuestra composición al que se le atribuye con cierta seguridad el punto o lugar más idoneo artisticamente hablando para buscar crear una composición perfecta. Basta con multiplicar las dimensiones de anchura y altura de nuestra seccion paralelograma; viñeta de cómics, soporte de pintura, ...es decir el espacio disponible para plasmar nuestro arte con el factor 0,618. Como ejemplo gráfico, muestro una ilustración en carboncillo de mi serie: Hadas elementales en un formato original de 20 x 24 cm. Para definir el Punto Dorado se multiplica el valor de ancho 24 cm con el factor 0,618 obteniendo 14,832, parametro que es empleado para obtener la línea vertical referencial, y puede ser posicionada bien sea a la izquierda o derecha del paralelogramo, según donde se transfiera el valor obtenido, en el caso de ejemplo posicionado a la izquierda. Luego se multiplica la altura de 20 por el factor, obteniendo entonces el valor de 12,36 siendo el referente necesario para establecer la línea horizontal. La intersección de ambas líneas (horizontal y vertical) definen el punto dorado. En el ejemplo entregado en el presente articulo corresponde al ojo derecho del ser feérico. Como podrá apreciar el lector, también pudo ser seleccionado como centro de composición el ojo de la serpiente, entonces habria bastado con posicionar la horizontal por debajo de la linea media del cuadro, es decir establecer la medida de 12,36 cm a partir de arriba, y la vertical al lado derecho.



Obras de innegable valor estético pueden obtenerse partiendo de este punto de interes, y se convierte en un elemento determinante para llenar de estética la estructuración de cualquier objeto o forma plasmada, para consolidar un determinado estilo, o inclusive todo lo contrario; ocasionar la eliminación de toda la obra plástica creada. Todo dependerá de la abstracción mental del artista en plasmar su pensamiento visual y de buscar aferrarse al principio de la Gestalt: "El todo es mayor que la suma de las partes" para asi crear composiciones dinámicas, imágenes balancedas y convincentes; en definitiva el arte más soberbio imaginable.

EL ARTE DE HACER CÓMICS. ELEMENTOS BÁSICOS DEL LENGUAJE NARRATIVO GRÁFICO. CAPÍTULO TIPOLOGÍA DE PLANOS.

Por Osman Acasio.

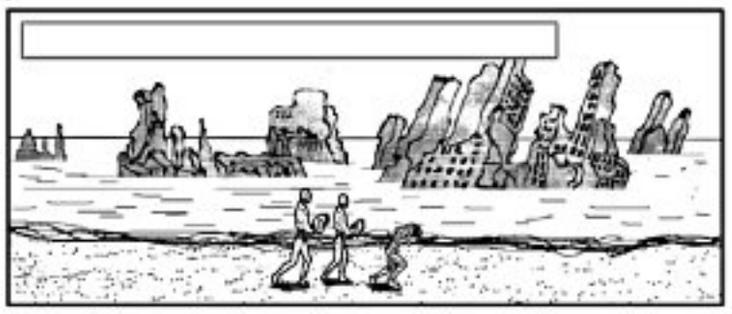
Aunque pueda parecer una falsedad, no debe olvidarse que el cine toma del cómic su dialéctica comunicativa, consistente en la unión de imágenes yuxtapuestas para la formación de su propio significado. Si tomamos en cuenta que el cine apareció mucho más tarde que el cómic, esta afirmación es verdadera. Detallando el cómic Little Nemo, de Windsor McKay; publicado en 1905, descubrimos ya la panorámica, la pantalla brillante, los decorados múltiples con desglosamiento de imágenes. McKay lo utilizó todo, utilizó el color en el plano expresionista de una forma extraordinaria al imaginar una narración. Por tanto, los autores de cómics pueden expresarse por la yuxtaposición de las imágenes y por la dinámica de todo el grabado. El profesional se encuentra directamente determinado por el lenguaje audiovisual apropiado del cómic, empleado en el cine y la televisión, hasta el punto que resulta imprescindible tener conocimiento, al menos, de las nociones básicas que rigen en dichos medios audiovisuales. Cuanto mayor dominio se tenga de las técnicas de la narrativa gráfica secuencial, mayor control ejercerá sobre el resultado final del trabajo que deba realizar. Por ello, tomando como modelo de referencia el cine y la televisión, el presente capítulo estudiará dos aspectos fundamentales de ese lenguaje audiovisual: tipología de planos y posición de cámaras.

TIPOLOGÍA DE PLANOS.

Para definir una unidad estilística, que facilitará la interpretación apropiada por parte del espectador, se estableció en los principios del cine una escala de planos, tomando como referente la figura humana. Un plano, es en esencia, el encuadre de la escena. Se establece así, de forma sintetizada, distintos tipos o escalas de planos que se emplea en la narrativa gráfica secuencial, a saber:

GRAN PLANO GENERAL PANORÁMICO:

Es aquel en el cual se muestra al completo el espacio donde se encuentra el personaje. Donde se sitúa la acción, las escenas. Donde se desarrolla la historia. Se presentan en este plano, horizontes imponentes, de carácter descriptivo, muy bueno para abrir relatos. En él, los personajes tendrán menos importancia que el paisaje. La figura humana se muestra al completo, ocupando una porción minúscula del plano.



Ejemplo de plano general panorámico. Viñeta extraída del cómic Guerras chamánicas. N° 1. Último centinela del folklor en pie (2016).

A continuación, otro ejemplo de plano general panorámico. Viñeta extraída del cómic María Lionza Steampunk: Cazadora de monstruos. Ataque Zombi (2014).

PLANO GENERAL:

Es aquel donde se presentan los personajes en cuerpo entero, situado en la acción y limitado por los márgenes del encuadre. Ideal para describir escenas de acción. Se emplea también para portadas.

Ejemplo de plano general. Viñeta extraída del cómic El androide protopensante que calculaba (2019).

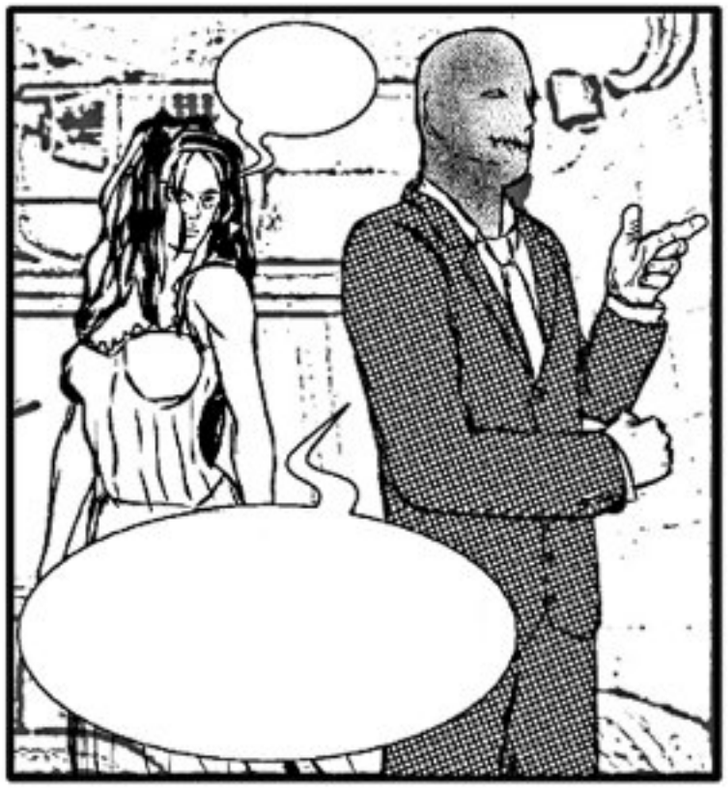
PLANO ENTERO:

También conocido como plano figura, es aquel donde se presenta la figura humana completa. El plano encuadra la figura entera del personaje, desde los pies a la cabeza. Se emplea mayormente para la presentación de personajes. Al igual que el plano general, eficiente para portadas y escenas de acción.

A continuación, un ejemplo de plano entero. Viñeta extraída del cómic El juego del Einirawa (2015).

PLANO MEDIO AMERICANO:
También denominado como plano tres cuarto (3/4) o plano medio largo, encuadra al personaje presentándolo por encima de la rodilla. Aplica también cuando la figura humana se presenta sentada. Es ideal para encuadrar en la viñeta a varias personas interactuando.

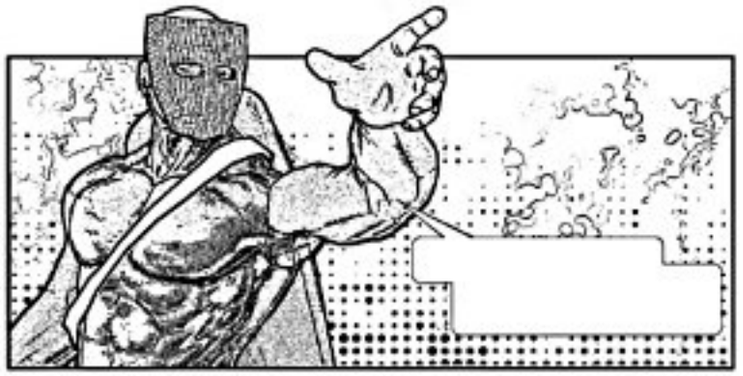
A continuación, un ejemplo de plano medio americano. Viñeta extraída del cómic El chamán loco. La piedra encantada (2016).



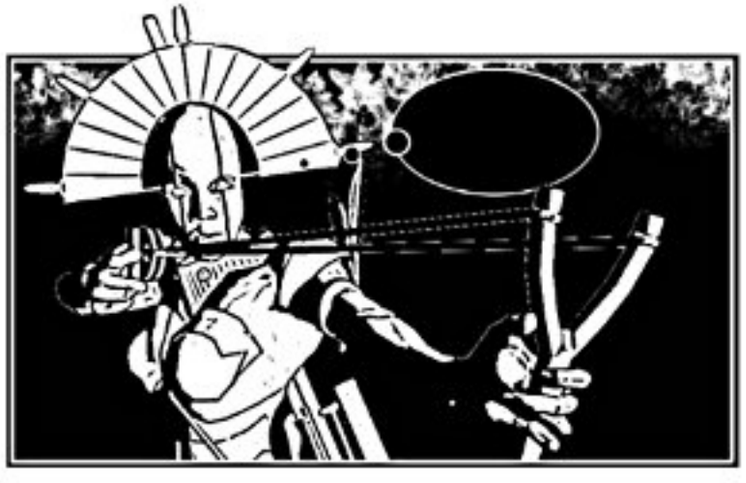
PLANO EN PROFUNDIDAD:
Cuando el historietista coloca a los personajes entre sí sobre el eje óptico o línea del horizonte dejando a unos en primer plano y a otros en plano general o plano americano. No se habla de dos planos, primer plano o segundo plano, como se haría en lenguaje coloquial, pues se ha definido plano, por razones prácticas, como sinónimo de encuadre.

Ejemplo de plano en profundidad. Viñeta extraída del cómic Guerras chamánicas. N° 6. La leyenda del cimarrón errante (2017).

PLANO MEDIO:
Se muestra a los personajes con un encuadre desde la cabeza a la cintura. A medio cuerpo.



Ejemplo de plano medio. Viñeta extraída del cómic Protocolo Maleiwa Nube en llamas (2017).



Otro ejemplo de plano medio. Viñeta extraída del cómic María Lionza Steampunk: Cazadora de monstruos. La danza de las máscaras (2015).

PLANO MEDIO CORTO:

Encuadra la cabeza del personaje hasta la mitad del pecho. Este plano nos permite aislar en la viñeta una sola figura dentro del recuadro, descontextualizándola de su entorno para concentrar en ella la máxima atención.

Ejemplo de plano medio corto. Viñeta extraída del cómic María Lionza Stichpunk versus Tigre palenque (2018).

PRIMER PLANO:

Encuadra el rostro y los hombros del personaje. Sirve para mostrar confidencia e intimidad respecto al personaje. Se utiliza además para crear momento de tensión o intriga. Suele tener unas evidentes connotaciones emotivas, ya que se emplea para mostrar los sentimientos de los personajes, sus estados de ánimos e incluso para sugerir pensamientos.

Ejemplo de primer plano. Viñeta extraída del cómic Pesadilla en suspensión criogénica (2013).

PRIMERISIMO PRIMER PLANO:

Cuando el rostro de un personaje ocupa todo el plano. Capta el rostro desde la base del mentón hasta la punta de su cabeza. Se detalla los ojos, la boca. Al igual que el primer plano, dota de gran significado emocional a la imagen.

Ejemplo de primerísimo primer plano. Viñeta extraída del cómic Entre mariposas y cayenas (2016).

PLANO DETALLE:

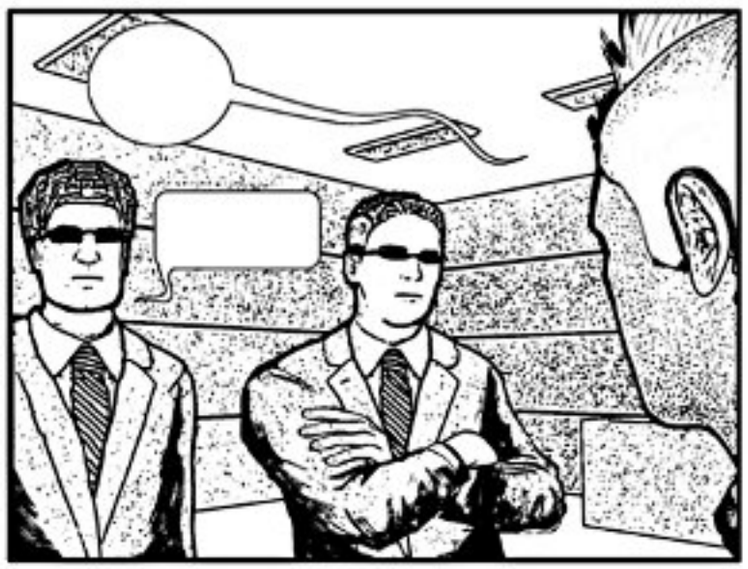
Recoge una pequeña parte de un cuerpo u objeto. Se emplea para enfatizar algún elemento importante de la realidad narrada. Sirve para llamar la atención del espectador sobre determinada acción, centrándose en algo en particular. Encuadra un detalle que por lo general resulta ser muy importante para la acción. El plano detalle suele usarse igualmente con una función elíptica, es decir, para contar algo sin mostrar propiamente la acción que se narra. Por ejemplo, que se vea la punta de una pistola que se dispara, en lugar de mostrar el crudo asesinato.

Ejemplo de plano detalle. Viñeta extraída del cómic El androide protopensante que calculaba (2019).

Otro ejemplo de Plano detalle. Viñeta extraída del cómic El pato y la guacharaca (2018).

PLANO SOBRE EL HOMBRO:

cuando se toma a dos personas en diálogo, uno de espaldas (desde el cogote), y otra de frente que abarca dos tercios de la pantalla.



Ejemplo de plano sobre el hombro. Viñeta extraída del cómic El androide protopensante que calculaba (2019).

POSICIÓN DE CÁMARA.

Todos los planos descritos anteriormente, a rasgos generales, son presentados en vista frontal, pero estos pueden variar el ángulo y la altura, variando el punto de vista o la posición de la cámara. Por ello, al igual que con la escala del plano, también se decidió adoptar unos estándares que facilitaran la conceptualización del espacio en el encuadre, según la posición de la cámara. Así, se definieron como posición de cámara, las más habituales, empleados tanto en la narrativa gráfica secuencial como en la audiovisual, las siguientes:

PICADO:

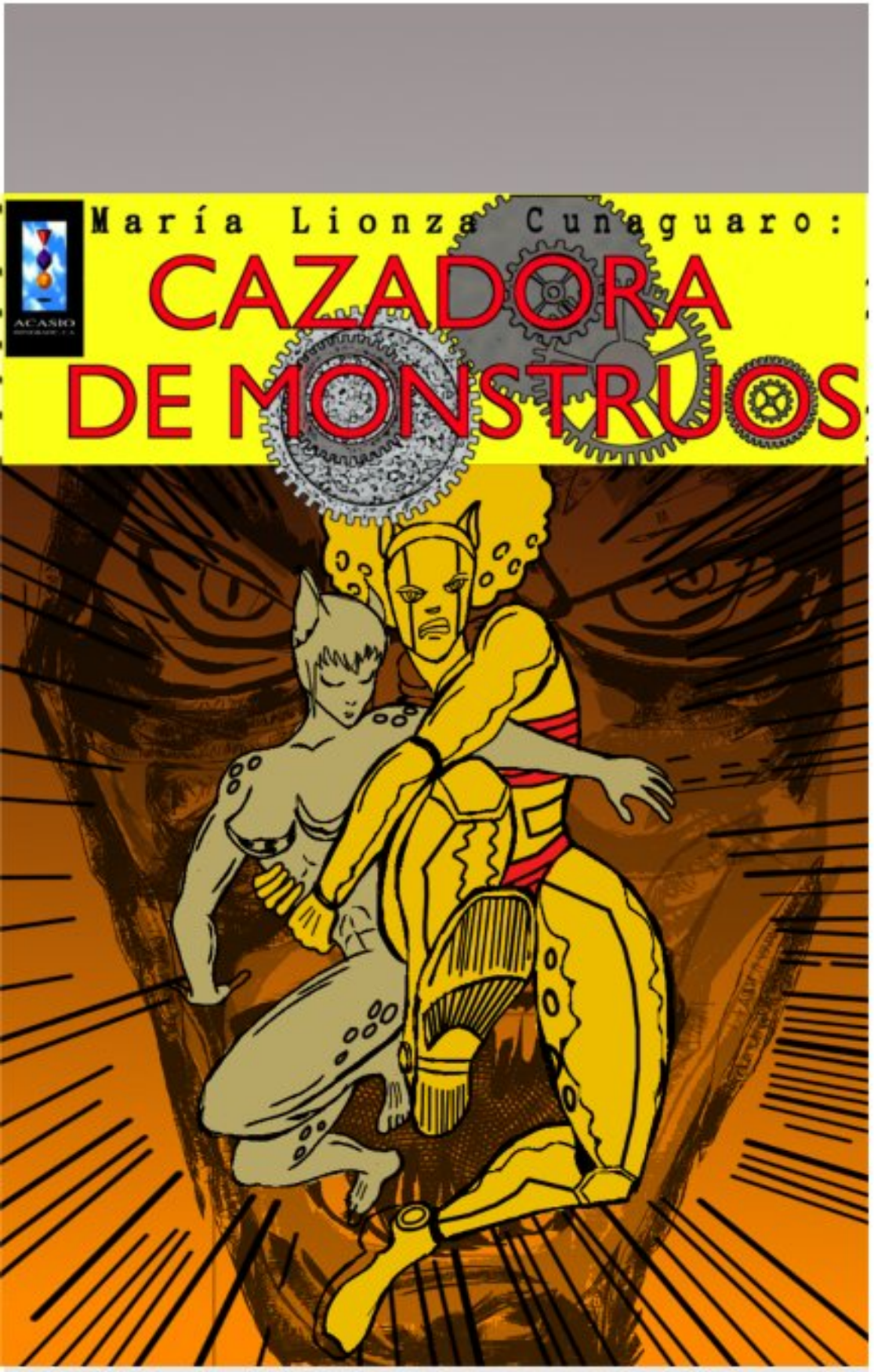
En este tipo de encuadre, los personajes son presentados visto desde arriba, con un ángulo de cámara pronunciado.

A continuación, un ejemplo de plano picado. Viñeta extraída del cómic El mecánico (2020).

Otro ejemplo de plano picado. Viñeta extraída del cómic María Lionza Steampunk: Cazadora de monstruos. La ira del muerto (2016).

Otro buen ejemplo de plano contrapicado. Viñeta extraída del comic María Lionza Steampunk. Operación Mapinguarí (2015).

>>>Continúa en la página 69



CUENTO CORTO.

En un mundo donde los seres evolucionados provienen de la especie felina, en el que todos sus habitantes son seres hombres/mujeres gatos, hay una persona que es la excepción. En este Universo, (explorando la temática de los Multiversos) existe el espíritu de una mujer gata chamán cazadora de monstruos atrapada en el cuerpo metálico de una robot accionada por una pila atómica. Ella es María Lionza Cunaguaro y trabaja como detective paranormal para la agencia gubernamental Buró asuntos de lo sobrenatural. Esta es su historia. Esta es una de sus aventuras.

ENCUENTRO CON EL DIANOCHE.

Por Osman Acasio.

La niebla cubre al atardecer el vasto territorio yekuana. En el corazón de Venezuela, en pleno escudo guayanés, se hallan como mudos centinelas, los tepuyes que observan el tiempo y al hombre. En el Atabapo, tierra mágica signada por senderos de leyendas, donde predominan los bosques húmedos de la cuenca orinoquense, viven allí importantes etnias indígenas como la yekuana, yanomami y piaroa.

Muy cerca se desliza el Orinoco, siempre vibrante, siempre dinámico. Allí, desde lo profundo de la selva amazónica, los habitantes del misterio, sonríen, elusivos y eternos.

Entre estas etnias indígenas es conocida la leyenda del Dianoche, un espanto antropófago tejedor de cestas.

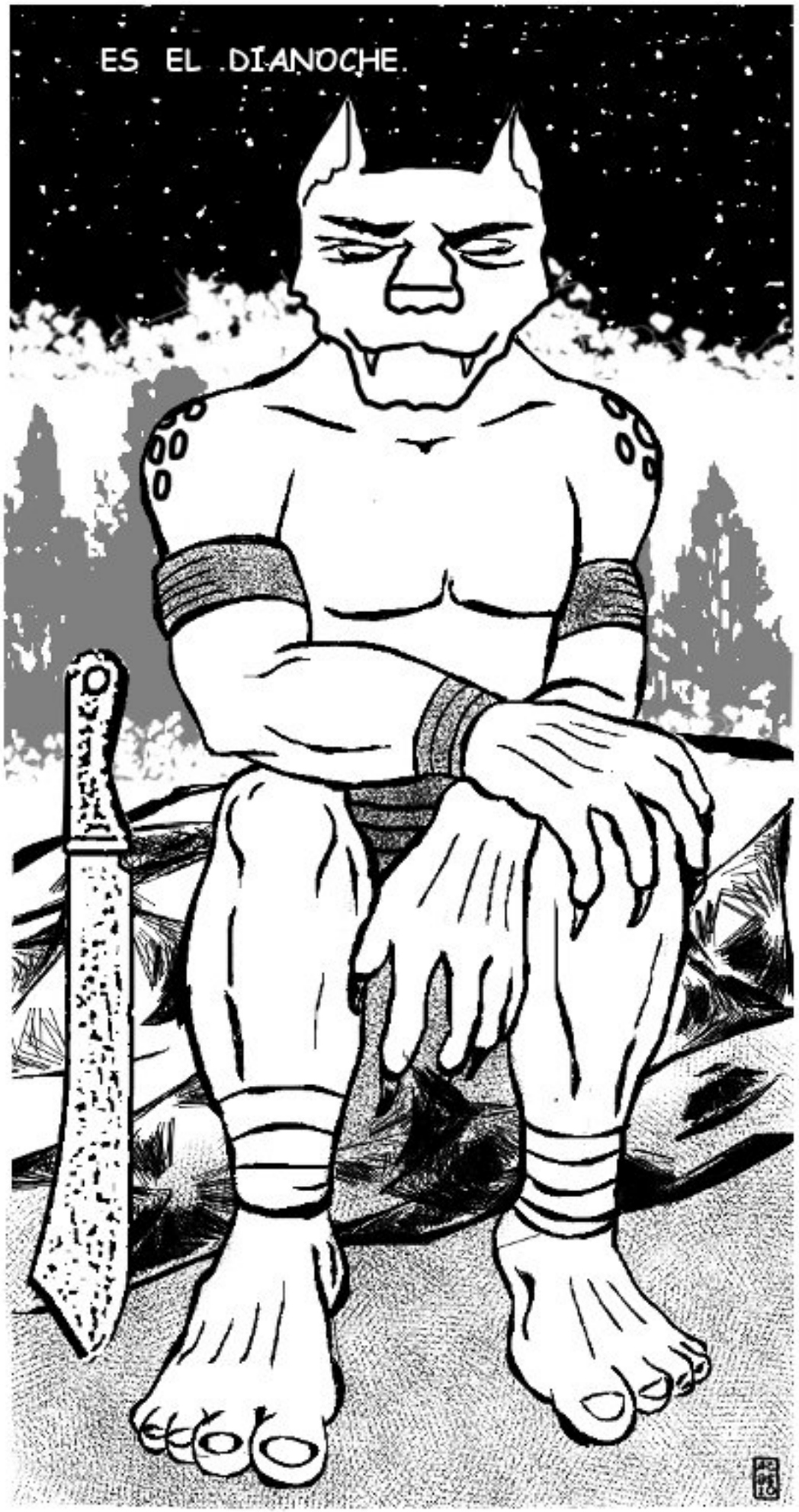
EN UNA NOCHE DE LUNA LLENA...

INTERNADO ENTRE LOS ÁRBOLES, LA FIGURA DE UN ERRANTE SE RECORTA EN LA PENUMBRA.

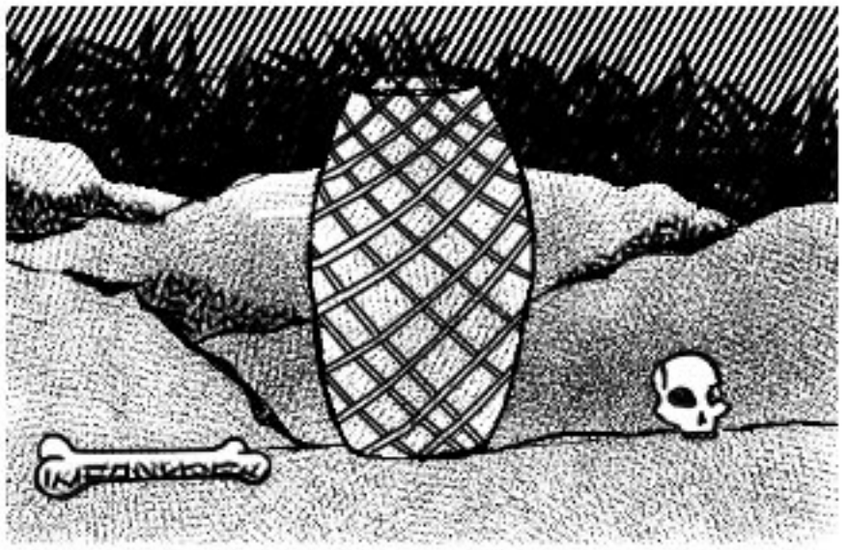
CON PASO FIRME Y DECIDIDO, EL CAMINANTE MISTERIOSO LLEGA A DESTINO.

UNA HIPNÓTICA LUMINISCENCIA DE COCUYOS LO INUNDA TODO, REVELANDO UN CUADRO ATERRADOR:...

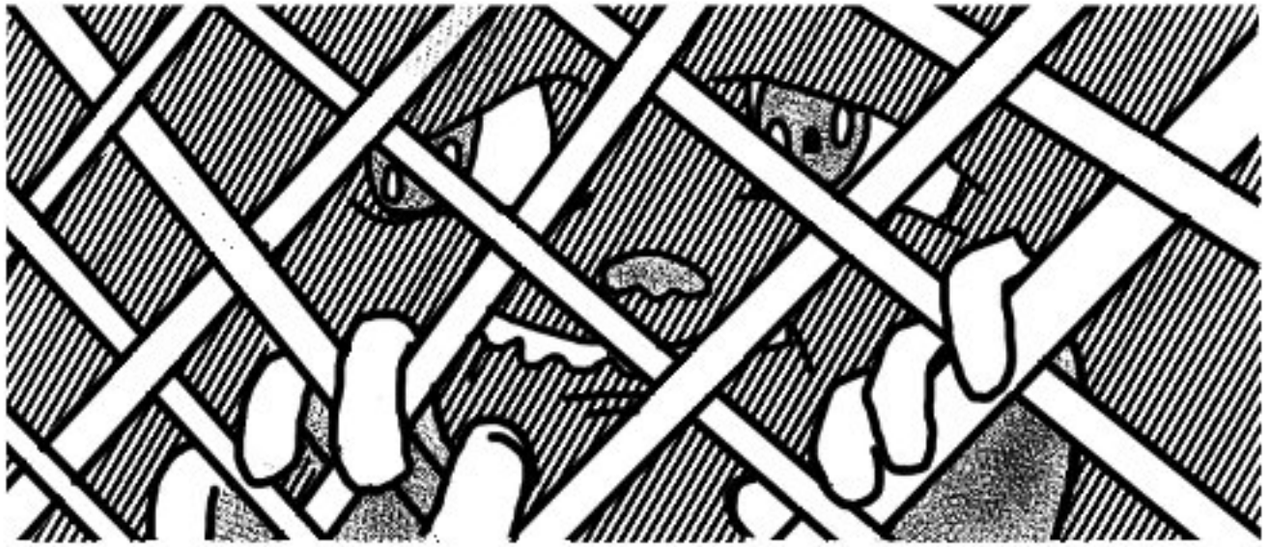
...DOS RUGIENTES PUMAS NEGROS COMO LA NOCHE MÁS OSCURA, ECHADOS JUNTO A UN GRAN TRONCO CAÍDO, Y SOBRE EL TRONCO, UNA BESTIA FELINA, RELAMIÉNDOSE LOS LABIOS CON GULA.



MAS ALLÁ, DENTRO DE UNA CESTA GRANDE...

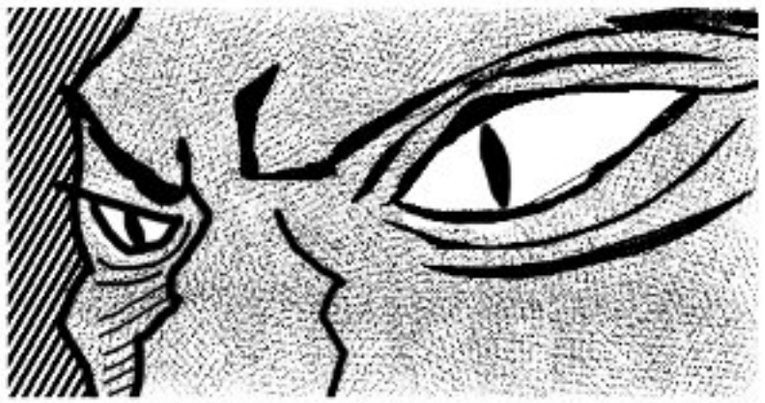


...SE ENCUENTRA UNA JOVEN, PARALIZADA POR EL MIEDO, MUDA Y CON UNA EXPRESIÓN DE PÁNICO EN SUS OJOS DESESPERADOS.



EL VIAJANTE NOCTURNO SALE DE LAS SOMBRAS Y SE ACERCA A LA FOGATA QUE LE ILUMINA LA CARA.

EL ENORME CANÍBAL ANTROPÓFAGO SE PERCATA QUE EL VISITANTE ES EN REALIDAD UNA VISITANTE.



UNA EXTRAÑA FÉMINA DE METAL ORO COBRIZO. UNA MUJER ROBOT AUTÓMATA. ALGO QUE AL DIANOCHE AL PARECER LE DA POCA IMPORTANCIA.

¿QUÉ LE PARECE LO QUE CACÉ? - LE PREGUNTA A LA FORASTERA- CREO QUE LA PIEZA ES BUENA, PERO ES AÚN MUY POCO.

AL LADO DEL DIANOCHE, A SU ALCANCE, UN MACHETE.

DEBAJO DEL PONCHO DE LA FORASTERA, SU MANO, CERCA DE SU CUCHILLO.

LA MIRADA PENETRANTE DEL DIANOCHE SE CLAVA EN LA VISITANTE.

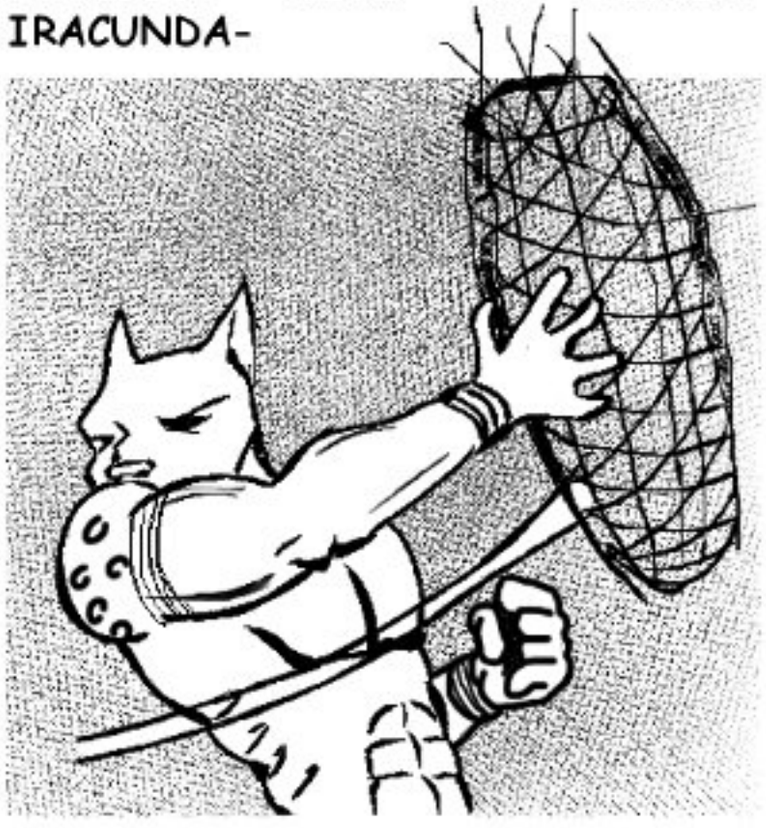
¡DE REPENTE...! ¡EL DIANOCHE LE LANZA UNA CESTA A MEDIO TERMINAR!

- TOMA FORASTERA -LE GRITA CON VOZ MANDONA - AYÚDAME A TERMINAR LA CESTA, PARA CON ELLA, ATRAPAR OTRAS PRESAS.

CON LA CESTA EN MANO Y RECORDANDO LO QUE SABÍA DEL TERRORÍFICO SER, LA CENTINELA DEL FOLKLOR, LA COMIENZA A TEJER, INTENCIONADAMENTE DEFECTUOSA.

¡¿QUÉ HACES, ESTÚPIDA MUÑECA DE HOJALATA?! -LE INCREPÓ ENÉRGICAMENTE EL DIANOCHE- ¡¡LO ESTAS TEJIENDO MAL!!

¡¡DAME ACÁ QUE YO LO ARREGLO!! -DIJO LA BESTIA IRACUNDA-

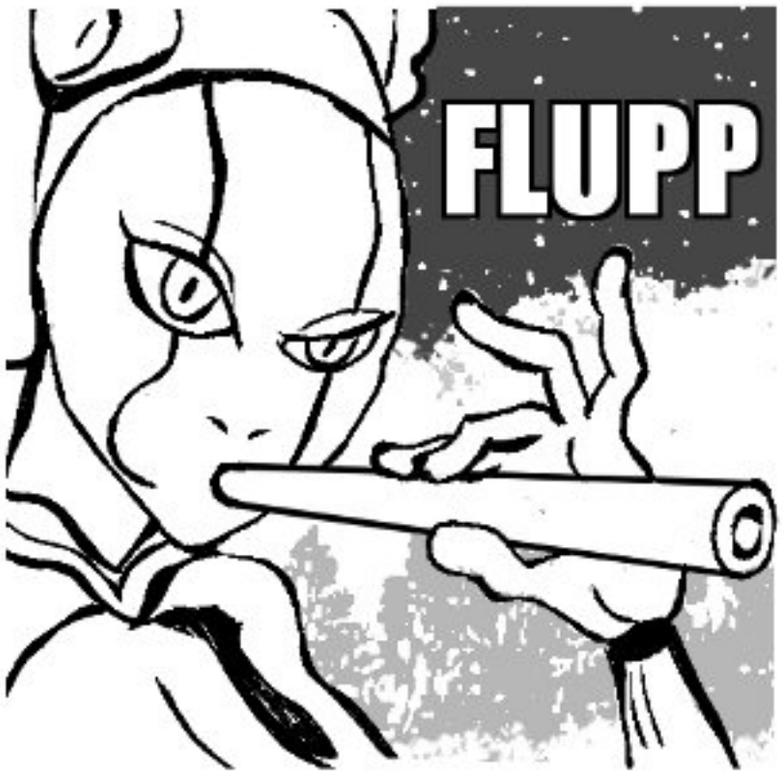


SU PLAN RESULTÓ.

ÉSTA ES LA OPORTUNIDAD QUE LA AGENTE CUNAGUARO ESTABA ESPERANDO.

Y ASÍ, ABSORTO EN LA CONCENTRACIÓN, AFANADO EN SU TAREA, EL MALÉFICO ESPANTO CANÍBAL, NO SE PERCATA QUE LA FORASTERA SACABA DE SU MAPIRE, UNA CERBATANA.

CON ELLA, LANZÓ DARDOS CONJURADOS PARA NEUTRALIZAR A LOS PUMAS NEGROS.

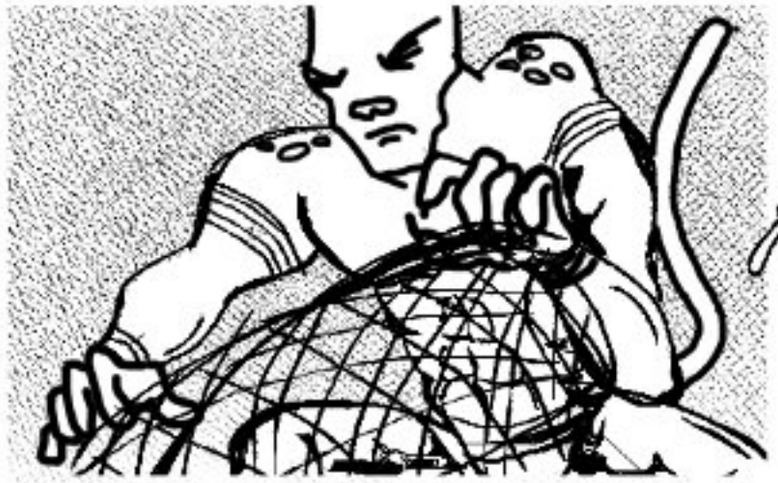


UNO POR VEZ, LA CAZADORA DE MONSTRUOS LOS PARALIZA TEMPORALMENTE CON CURIARE UNA PODEROSA TOXINA.

TOXINA INÚTIL CONTRA EL DIANOCHE, QUIEN EMBELESADO EN SU FAENA, SE MANOTEA EL CUELLO COMO SI LE HUBIESE PICADO UN MOSQUITO.

CON EL CUCHILLO, CORTA LA CANASTA QUE MANTIENE CAUTIVA A LA ASUSTADA CHICA, LIBERÁNDOLA DE SU PRISIÓN.

MIENTRAS, EL ESPANTO CANÍBAL TEJEDOR DE CESTAS, DISTRAÍDO EN SU EMPRESA DE ARREGLAR LA CANASTA MAL TEJIDA...



Y ASÍ, LLEVANDO A LA MUCHACHA EN BRAZOS, PUDO SALVARLA Y ESCAPAR AMBAS DE LAS GARRAS DEL MALÉFICO MONSTRUO.

...NO SE PERCATA QUE LA ERRANTE VISITANTE, CON CUCHILLO EN MANO, SE ACERCA FURTIVAMENTE A LA CESTA QUE CONTIENE A LA JOVEN CAUTIVA.

SOBRE EL CUENTO.

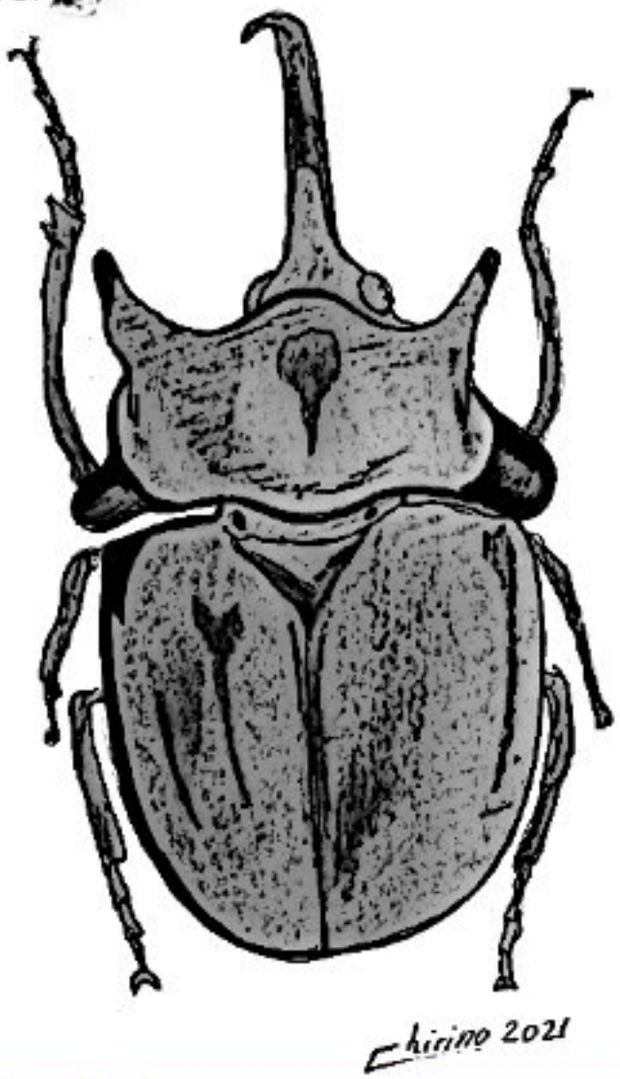
Encuentro con el Dianoche es un relato corto basado en una leyenda amazónica. Su autor Acasio prevé adaptar este cuento a varios formatos.

Pensado originalmente para ser llevado a radiodrama o radionovela y publicarlo como un podcast, el relato se presta también para su formato en motion cómic, incluso una versión novela gráfica tipo Pop Up libros desplegables al más puro estilo The Spirit (2008), de Will Eisner, en donde su autor estaría incursionando en el campo del Paper Engineering (Ingeniero de papel), hasta llevarlo a un 3D PopUp comicBook (una historieta estilo PopUp usando realidad aumentada).

ILUSTRACIÓN CIENTIFÍCA. PENSAMIENTO VISUAL.

Por Enrique Acasio

Podemos afirmar categoricamente que la ilustración es el proceso cognitivo de nuestros estados mentales de plasmar lo que percibimos, sentimos o notamos a nuestro alrededor. Si a dicho proceso lo enmarcamos en una metodología que nos permita ser objetivo, buscar reflejar la realidad de lo que se estudia y sistematizar todo en el proceso, ya estamos hablando de la ilustración cientifica. Aún con el advenimiento de la fotografia, y del progresivo desarrollo de la fotografia digital, la ilustración sigue siendo una herramienta muy poderosa para realizar registros de especimenes en estudio, aún cuando las camaras digitales producen resultados pulcros y creibles por ejemplo de un insecto, sin embargo por los detalles menores, la profundidad y el campo de observación sólo estaria restringido a un determinado enfoque. Alternativamente a ello, el dibujo provee una clara descripción de dichos detalles menores. El acto de dibujar en si mismo conduce a adquirir conocimientos del especimen en estudio, en donde se trabajan los estados cognitivos de Ver y Comprender; ver es el proceso de captar el motivo que se quiere dibujar para ser analizado como un conjunto abstrato de formas, colores, luces y textura. Luego está el proceso de comprender, que no es más que entender que todos lo elementos del objeto que se propone dibujar, en este caso un ejemplar entomológico (insecto) estén debidamente relacionados y tengan cohesión entre si, aun cuando desde la perspectiva o el enfoque que se le dé no parezca del todo correcta. De por si crear arte es elevar nuestro estado de conciencia y de alimentar nuestro espiritu, mayor satisfacción al ilustrar la naturaleza bajo la lupa cientifica: escudriñarlo, comprenderlo, observar cada una de sus partes y recrearlas. La columna Ilustración Científica pretende establecer las diversas visiones de los conceptos relacionados con la psicologia cognitiva que puedan contribuir de alguna manera al ilustrador de cualquier especialidad (cientifica, artistica, ingenieria, diseño, inclusive el cómic, ...) mediante el claro entendimiento de los procesos mentales asociados a estas apasionantes actividades. Es decir, se busca plantear una sólida relación entre las teorías de las ciencias cognitivas y las posibles aplicaciones en el campo de la ilustración, que el trazador adquiera ciertos conocimientos mínimos sobre el funcionamiento de la cognición humana, es decir los procesos mentales que empleamos en el acto que entendemos como "pensamiento", con el fin de mejorar sustancialmente sus procesos propios de pensamiento para así optimizar la búsqueda de soluciones en sus diversos apartados gráficos en donde se desarrollen y puedan ser aplicados. En este espacio ahondaremos en las diversas formas de plasmar el arte gráfico de variadas disciplinas: astronomía, paleontología, entomología, arqueología, ornitología, entre otras. Siendo disciplinas de las cuales disfruto a plenitud como aficionado, es decir no bajo el marco de lo profesional, casi siempre para la realización de algunas ilustraciones cientificas para artículos, ensayos y textos de mi autoría. La ilustración que acompaña la columna corresponde al espécimen " Coco elefante" **Megasoma elephas** de la colección entomológica de la Universidad Nacional Experimental Francisco de Miranda UNEFM, Ciudad de Coro, fotografiado por el autor en la exposición VIII Jornadas Nacionales de Investigación Unefm realizados en el año 2016.

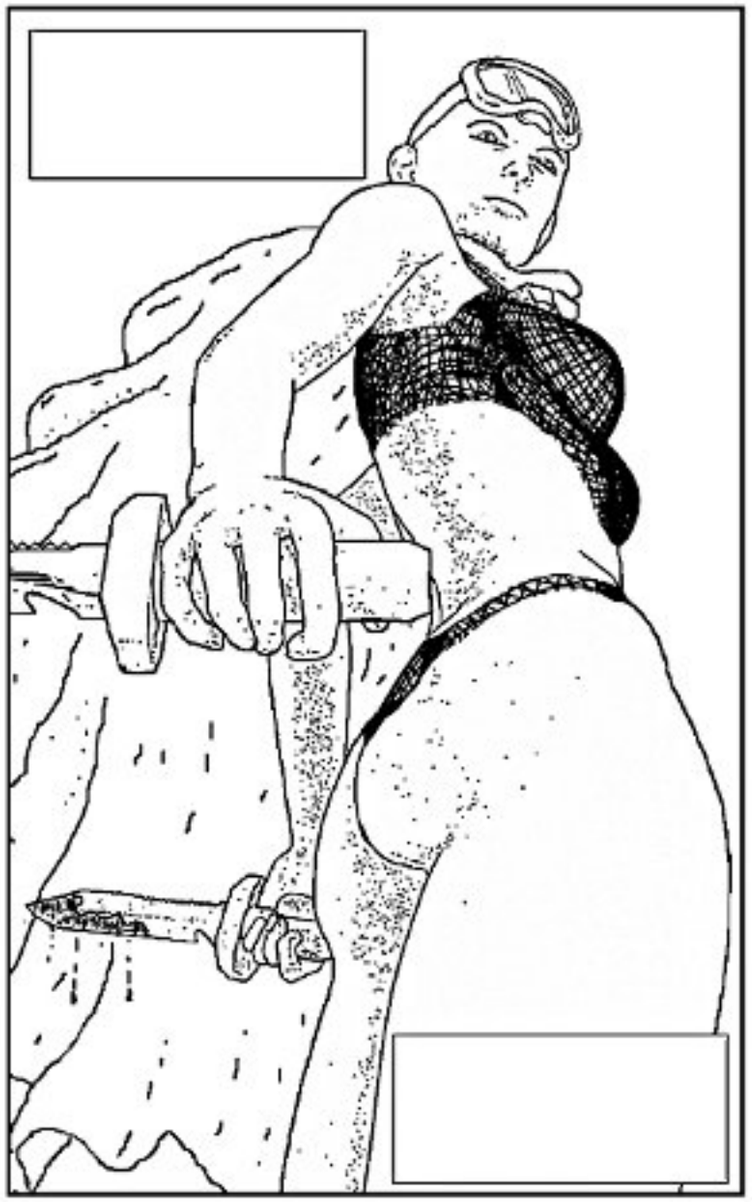


Sobre el autor:
Enrique Acasio Chirino. Ing. industrial.
Docente, dibujante, Cadista, maquetista, artista plástico, escritor, diseñador industrial. Estudiante del 4to semestre Universidad Nacional Experimental de las Artes UNEARTE. Sede Falcón.

<<<Viene de la página 60.

PLANO CONTRAPICADO:

Opuesto al picado. En este tipo de encuadre, el personaje es visto desde abajo. Crea esa apariencia de poder, de ver al personaje por encima de nosotros.



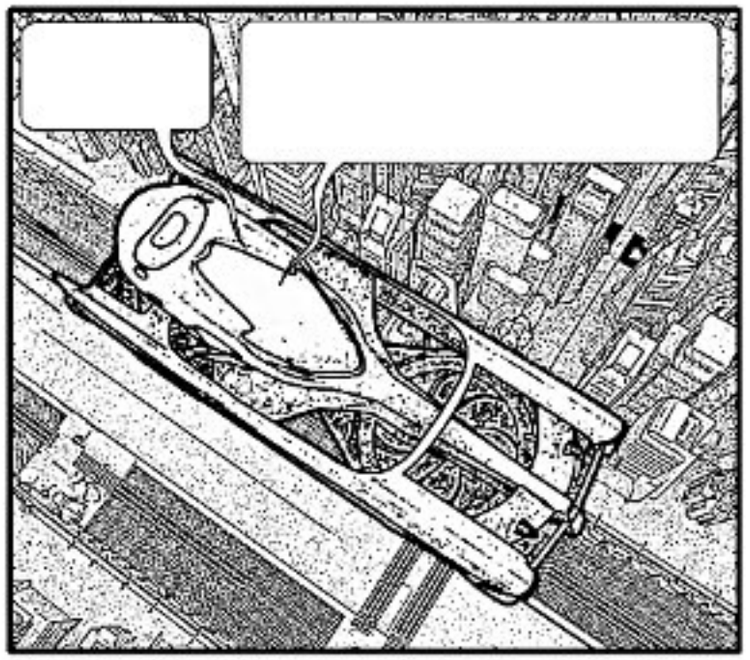
Ejemplo de plano contrapicado. Viñeta extraída del cómic Maraunay Masai: La cyborg renegada. La travesía (2013).

Otro ejemplo de plano contrapicado. Viñeta extraída del cómic María Lionza Steampunk: Cazadora de Monstruos. Ataque Zombi (2016)

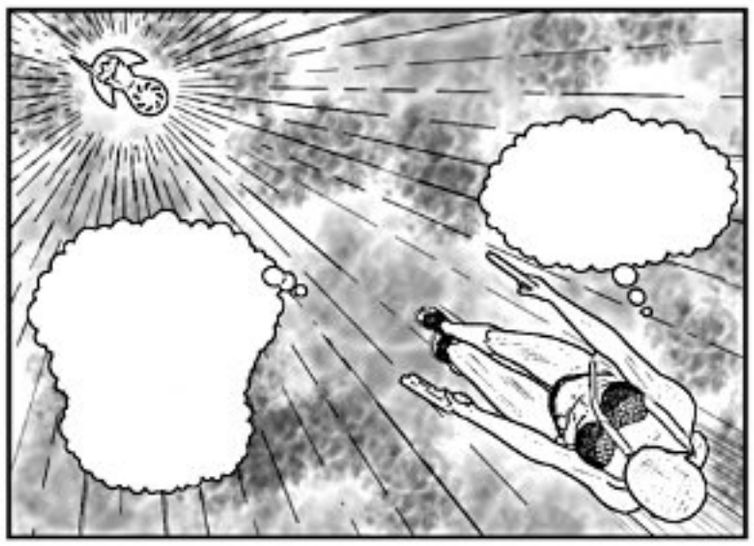
Otro buen ejemplo de plano contrapicado. Viñeta extraída del cómic María Lionza Steampunk: Cazadora de Monstruos. La ira del muerto (2016).

VISTA CENITAL:

Un plano visto totalmente desde arriba, en su cenit.



Ejemplo de plano vista cenital. Viñeta extraída del cómic El androide protopensante que calculaba (2019).



Otro ejemplo de plano vista cenital. Viñeta extraída del cómic Maraunay Masai: La cyborg renegada. Dolor de cabeza (2013).

PLANO SUBJETIVO:

Tipo de encuadre que muestra al espectador una visión subjetiva del personaje. Es decir, el espectador ve lo que el personaje ve.

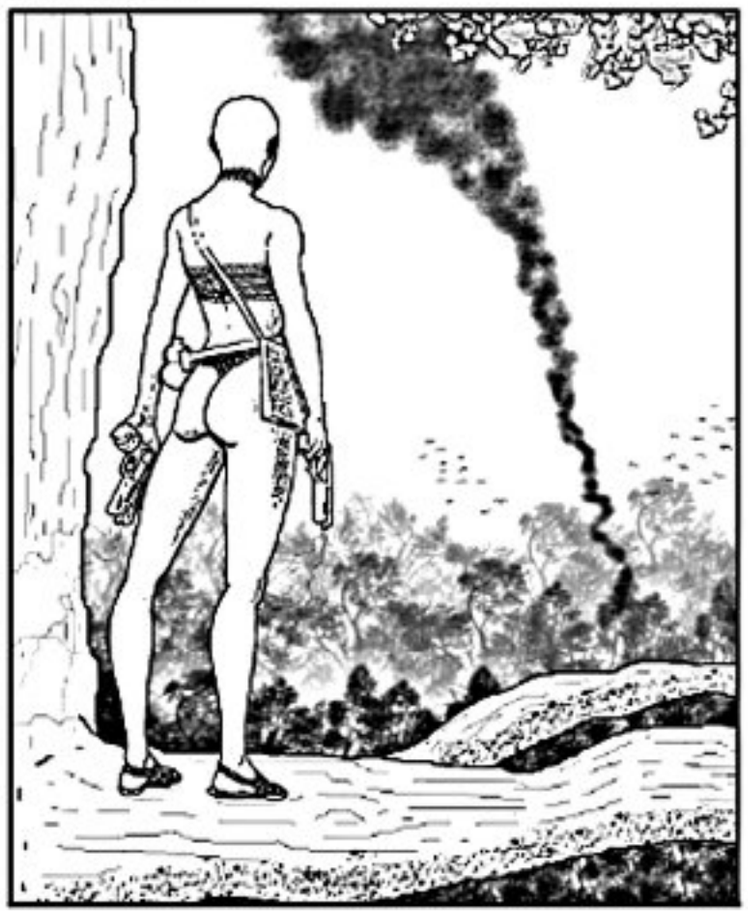
Ejemplo de plano subjetivo. Viñeta extraída del cómic Protocolo Maleiwa Nube en llamas (2017).

PLANO SEMISUBJETIVO:

Tipo de encuadre que muestra al personaje, por lo general de espalda, contemplando algo monumental frente a él, bien sea un amplio horizonte, algo en la distancia, hasta un enorme enemigo que le encara. El espectador contempla a su vez lo que el personaje observa. Este recurso se emplea mucho en las portadas de cómics.

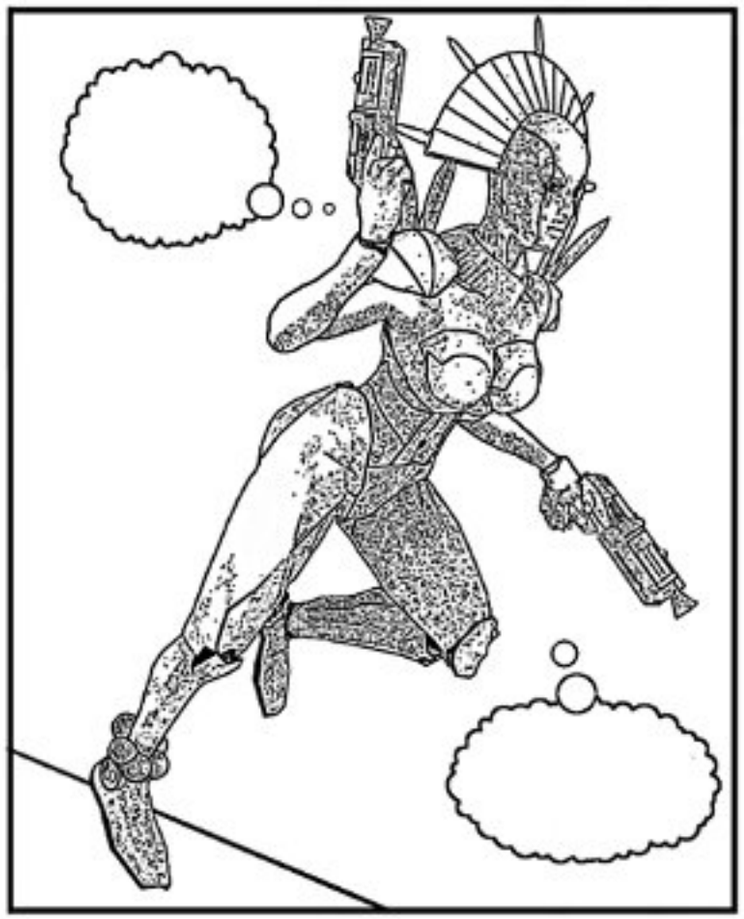
A continuación, un ejemplo de plano semisubjetivo. Viñeta extraída del cómic Cardones azules (1999).

Otro ejemplo de plano semisubjetivo. Viñeta extraída del cómic Maraunay Masai: La cyborg renegada. Ofrenda de paz (2016).



PLANO HOLANDES O PLANO ABERRANTE:

Tipo de encuadre que muestra el suelo inclinado, más como un efecto de cámara inclinada que el de un piso torcido.



Ejemplo de plano holandés o plano aberrante. Viñeta extraída del cómic María Lionza Steampunk: Cazadora de Monstruos. El pueblo embrujado (2013).

PLANO ESCORZO:

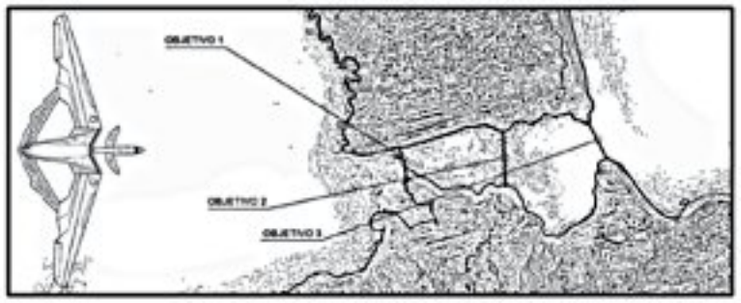
Encuadre de cámara que acompaña al movimiento de los personajes cuando se gira. Se muestra en plano la mejilla del personaje, en pose, mirando por sobre su hombro.

A continuación, un ejemplo de plano escorzo. Viñeta extraída del cómic El amanecer de una era espacial en Venezuela (2018).

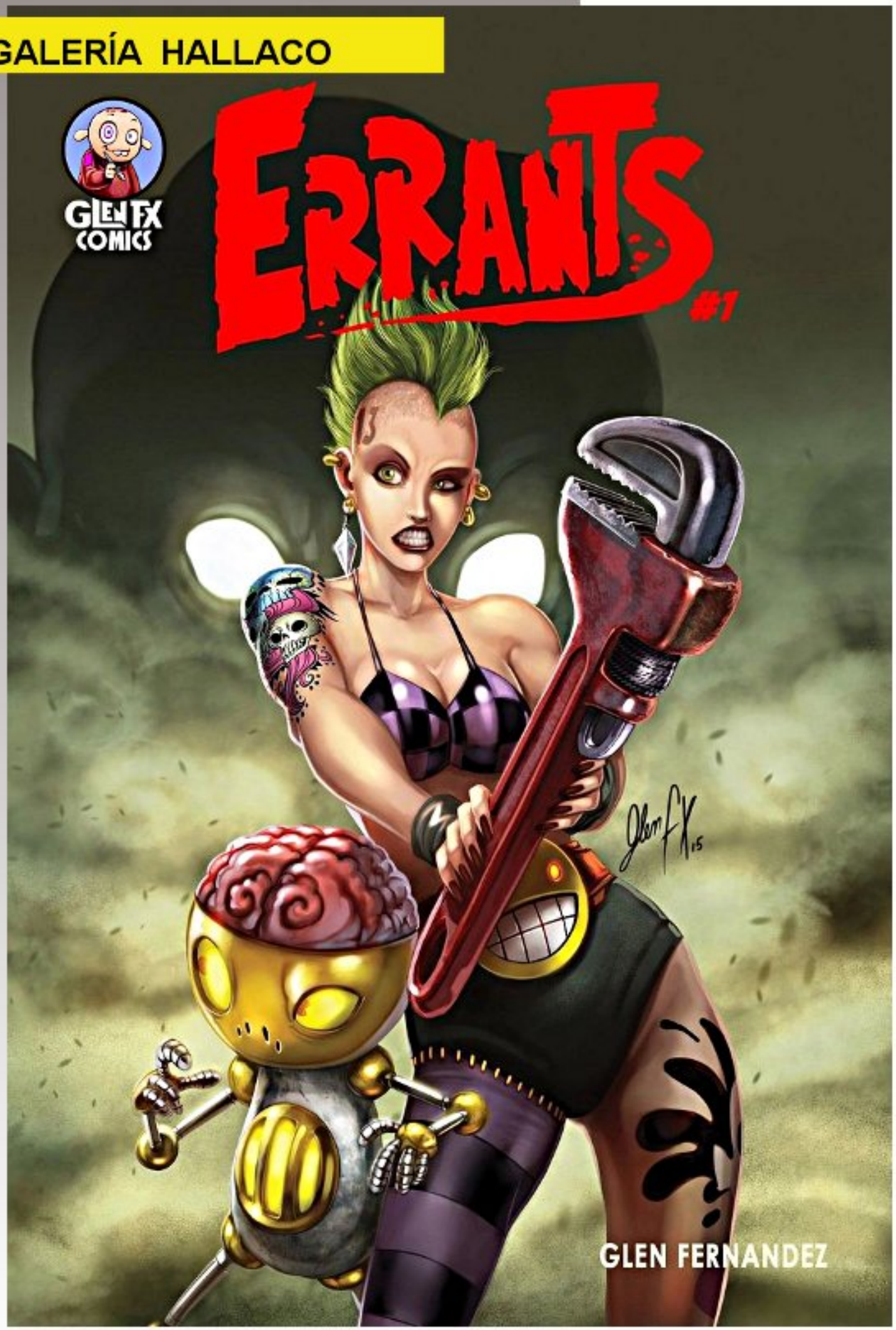
A continuación, otro ejemplo de plano escorzo. Portada extraída del cómic Cardones Azules N° 5 (1999).

PLANO DE PERSPECTIVA AEREA:

Especie de plano general combinado con plano cenital. Ideal para presentar espacios enormes vistos desde el aire.



Ejemplo de plano de perspectiva aérea. Viñeta extraída del cómic Protocolo Maleiwa Nube en llamas (2017).



Portada Cómic Errantes, de Glen FX.

Las herramientas que utiliza Glen FX para realizar su trabajo de ilustración principalmente son Paint Tool Sai como programa de diseño y también una tableta digital Cintiq 24hd de Wacom.

"Mi estilo de arte es una mezcla de cartón y comics, dándole un aspecto único a los personajes e ilustraciones haciéndola atractiva para un amplio rango de audiencia." Glen FX.

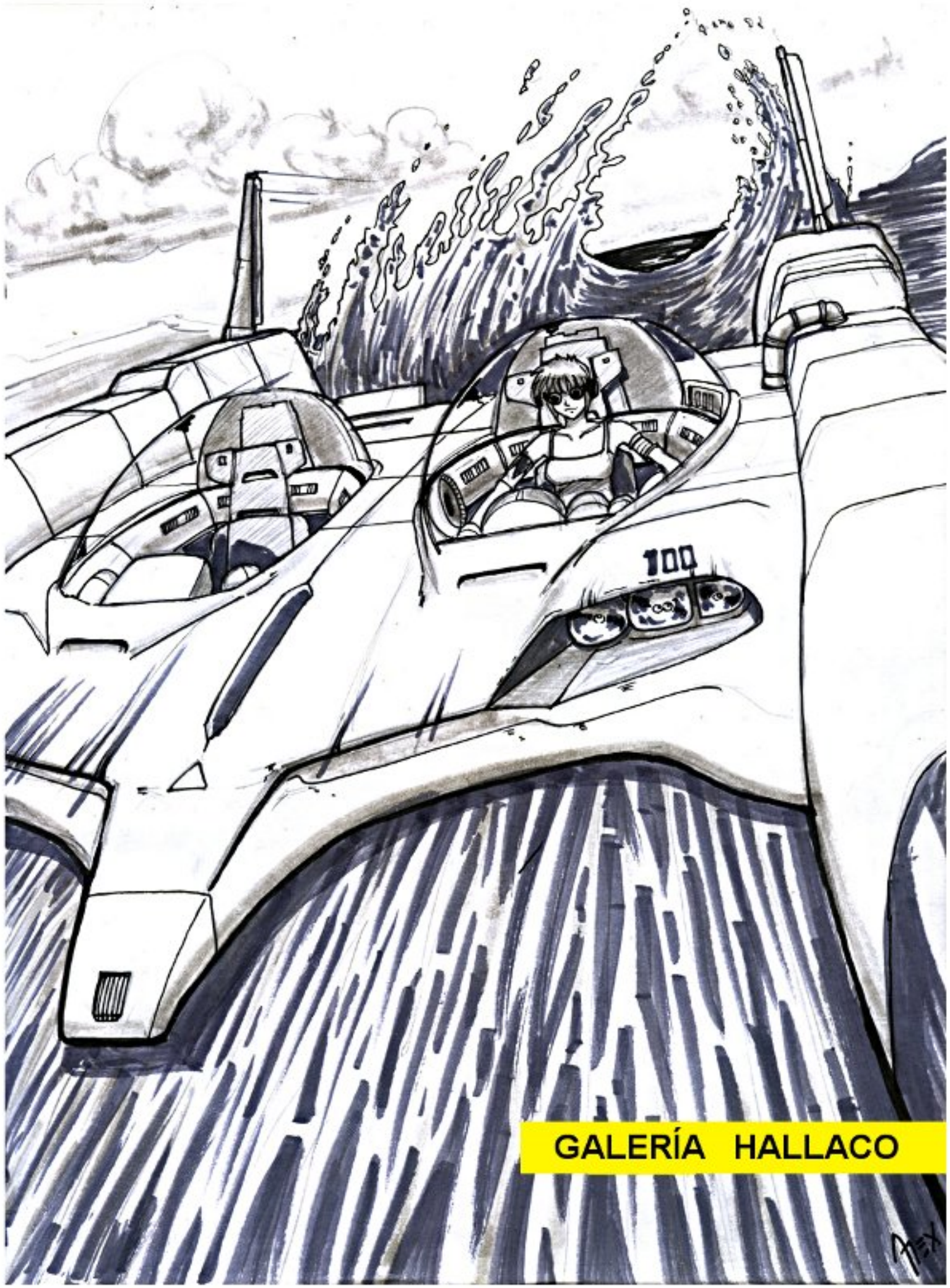
MUESTRANOS TU TRABAJO.

Si eres un historietista e ilustrador, esta sección es el lugar adecuado para mostrar tus trabajos. En cada número presentamos las mejores obras creadas por nuestros colaboradores. Envia algunas de tus creaciones a nuestro correo **acasiooe@gmail.com** para que sean exhibidos en algunas de estas secciones: Galería Hallaco, Galeria FantArts, Diseño del personaje, Bocetos y caricaturas.

Envía siempre con la imagen un archivo de texto que contenga los datos siguientes:

-Nombre
-Dirección de correo electrónico.
-El titulo de cada imagen.
-Información de cómo se creó la imagen.
-El software empleado en la imagen.
-Un poco de información sobre ti. Será suficiente con que nos envíes un texto de entre 200 y 300 palabras.

Colabora con nosotros.



"maximum speed" de AlexKnight.

Nota del editor: Esta hermosa imagen la recuperé de un viejo disco duro averiado. Una ilustración posteada por el ilustrador AlekKnight que bajé de la web hace años atrás, y que me llamó mucho la atención cuando la vi en directo presentada por su creador en la Expo cómics Paraguaná 2013 entre sus sketchworks.

GALERÍA HALLACO

"Ambilao Criatura Glacial", de Acasio.

"La presente ilustración es una interpretación artística de un Ambilao, una hipotética criatura alienígena, habitante de un exoplaneta glacial donde impera el frio extremo. Ilustración realizada empleando los softwares libres GIMP y Krita, creada para el libro de mi autoría Seres de otros mundos. Criaturas alienígenas de la imaginación." Acasio.

Harold Camacho -Pájaro

Caricaturista/ Muralista/
Graff/ Tatto/ Arte circense/
Músico de a ratos.

@pajaro_arte

1

2

1- Frida Kahlo

2- Hayao Miyasaki

GALERÍA HALLACO

Gytroide. Origen de un mito, de Galez´s Cover.

SOBRE EL AUTOR:
GALEZ COVER

Artista plástico. Dibujante. Muralista. Historietista. En otros ámbitos también se desempeña como DJ-Producer. Actividad que lo ha llevado a grabar múltiples singles con artistas del medio local desde el año 2014 hasta el presente. Escritor de cuentos infantiles y activista deportivo en su comunidad.

En la actualidad se encuentra realizando varios proyectos gráficos (cómics independientes) con ilustradores tanto de Venezuela como de países hermanos como México y Chile.

Referente al proyecto Gytroide. Origen de un mito, lo realiza en conjunto con Éxodo Cómics, una editorial independiente conformada por amigos venezolanos, entusiastas del cómic residenciados en Chile.

1- María Lionza Steampunk, personaje creado por Acasio.

2- Capitán Guyana, personaje de Hallaco.

1

2

3

GALERÍA FANART: Acasio

1- Suyai Princesa Yanomami.

"Ilustración fanart basado en un personaje creado por Alcides Marcano – Dam. Para el entintado utilicé Krita y GIMP para agregar colores." Acasio.

2- PipiaBoy.

"Ilustración fanart basado en un personaje creación de Fabiana Ramirez – Micashi :B que hace aparición en su cómic Exiled from heaven (Exiliados del cielo, 2016). La ilustración la cree empleando el software Blender para el modelado 3D y el rendering. La imagen fue retocada luego en GIMP." Acasio.

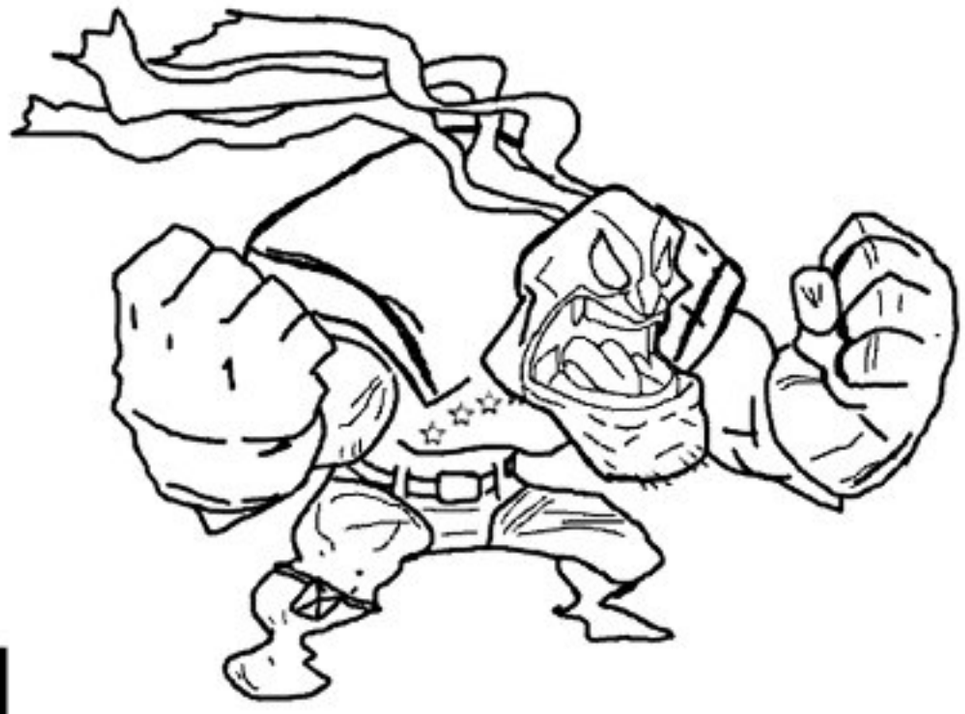
3- Liga cohete Capitán Guayana.

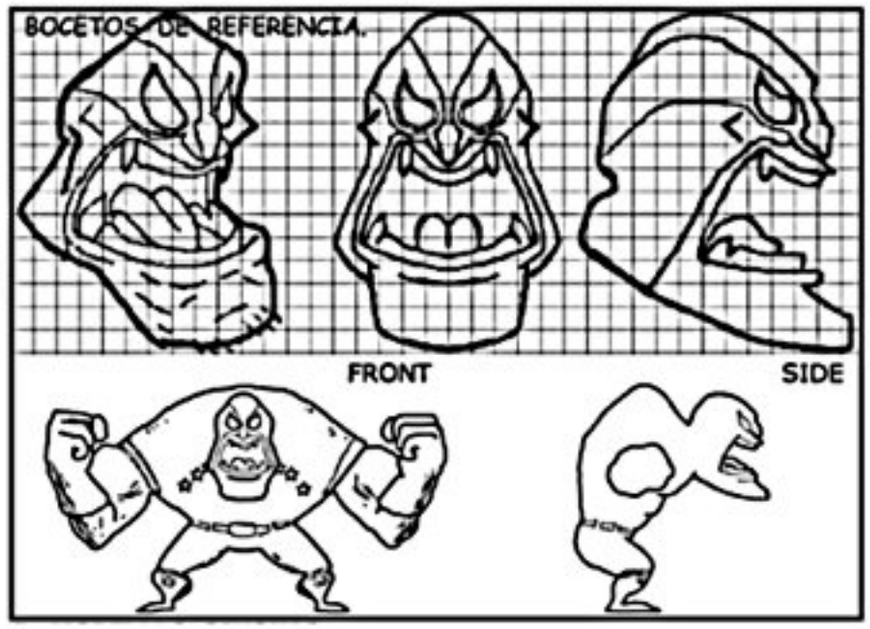
"La presente ilustración pertenece a una serie de imágenes que creé para un proyecto de videojuego independiente que estaba desarrollando en Blender inspirado en el juego Rocket League, de Epix Game. Un juego de futbol en el que participan carros de carrera. La liga estaría compuesta por superhéroes venezolanos con sus respectivos coches personalizados, basados en un modelo militar Tiuna hecho en Venezuela. La simulación de rebote del balón no terminó de convencerme por lo que abandoné el proyecto." Acasio.

Alado y los bucaneros, de Bisbal Gallart.

Nota del editor: Ilustración fanart extraida de la web, creada por Bisbal Gallart basado en un personaje gráfico originario de Angel Parra, protagonista de una historieta de ciencia ficción cuyas aventuras fueron publicadas en la revista Tricolor en la década de los ochenta.

GALERÍA FANART



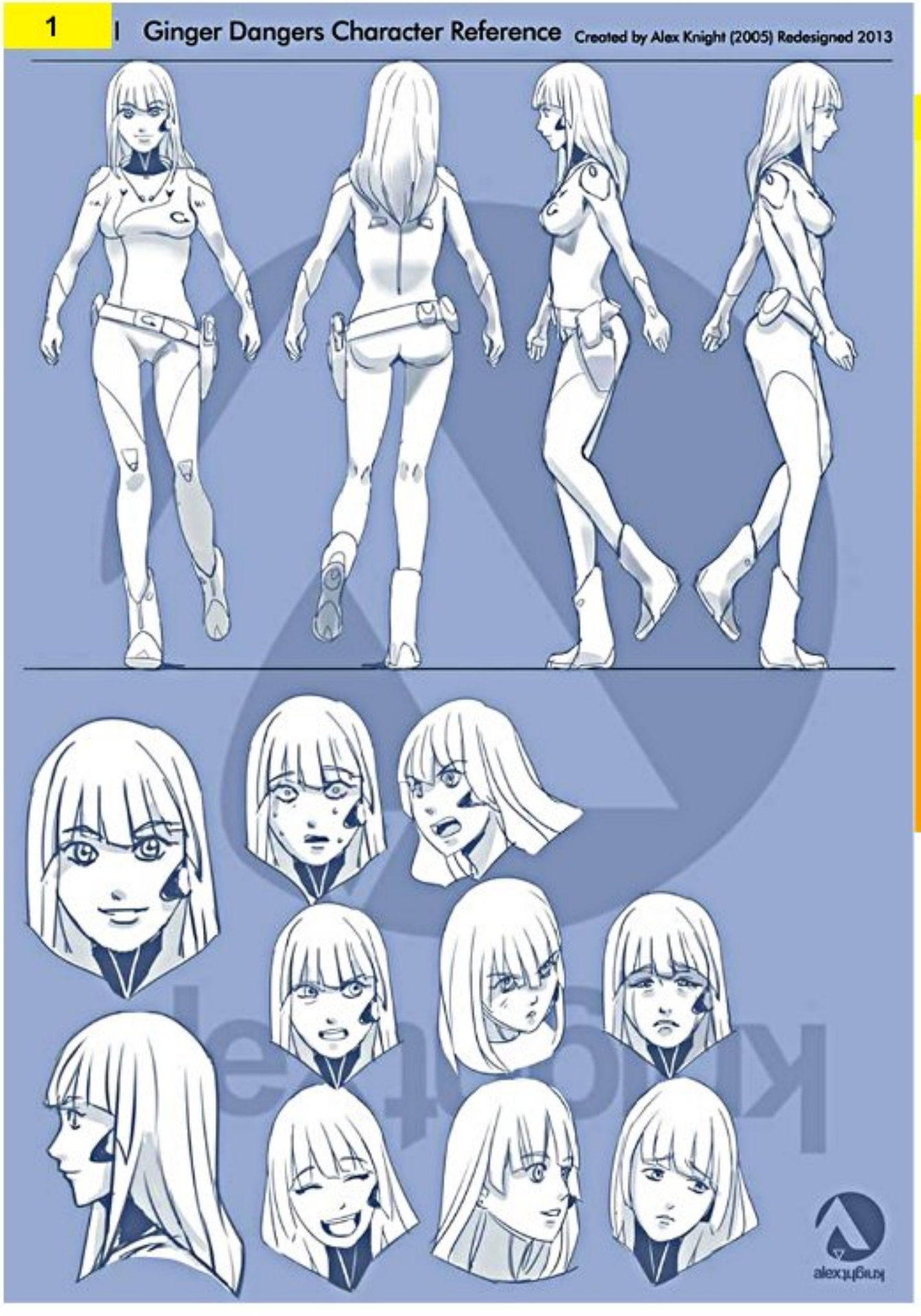


Making of: El Patriota, de Osman Acasio.

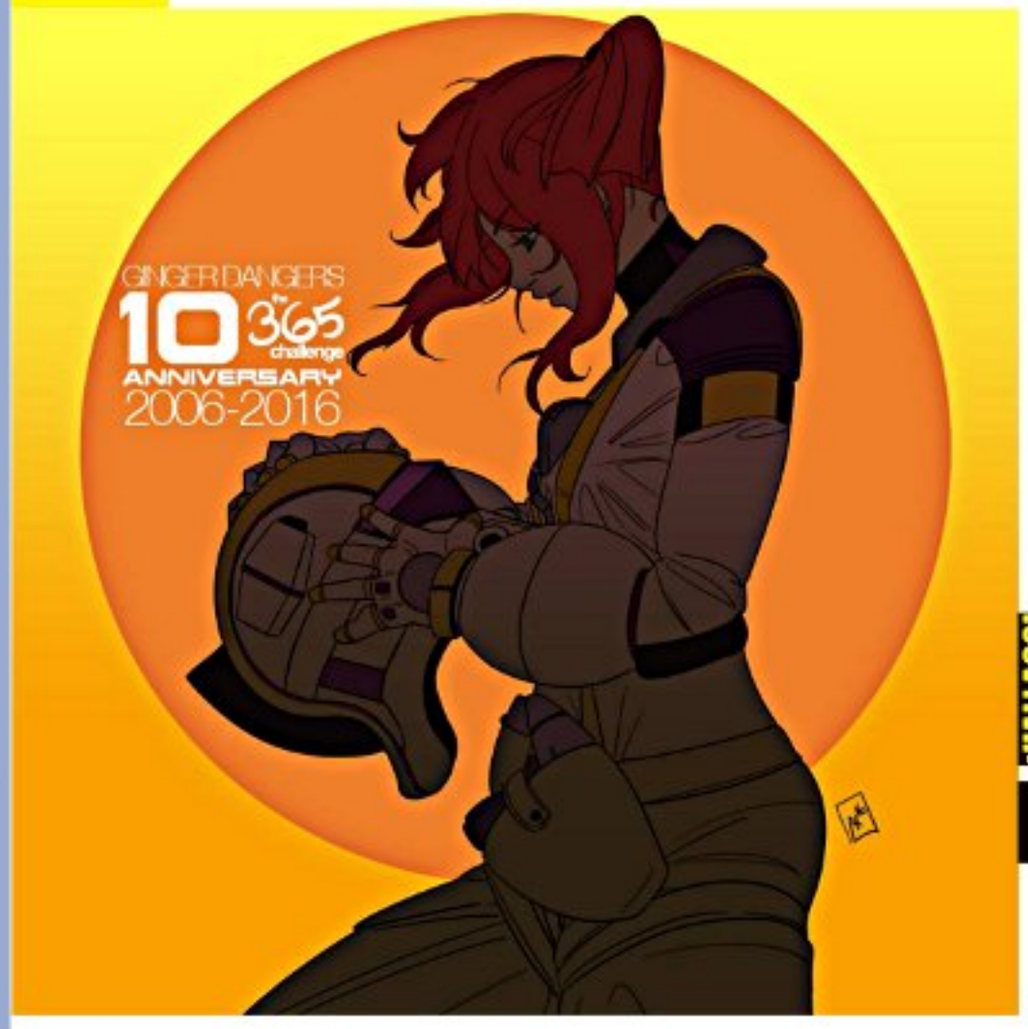
"Esta ilustración fanArt la realicé basada en un personaje gráfico creado por Omar Cruz expresamente para un artículo que escribí para la revista norteamericana BlenderArt Magazine, número 43, publicada en enero de 2014. En su elaboración, utilicé el software Blender para el modelado 3D, el rendering y el acabado final mediante composición nodal." Acasio.

GALERÍA DISEÑO DE PERSONAJES.

1



2



1- Hoja referencial del personaje Ginger Danger, de AlexKnight.

2- Afiche aniversario del personaje creado por el ilustrador marabino.

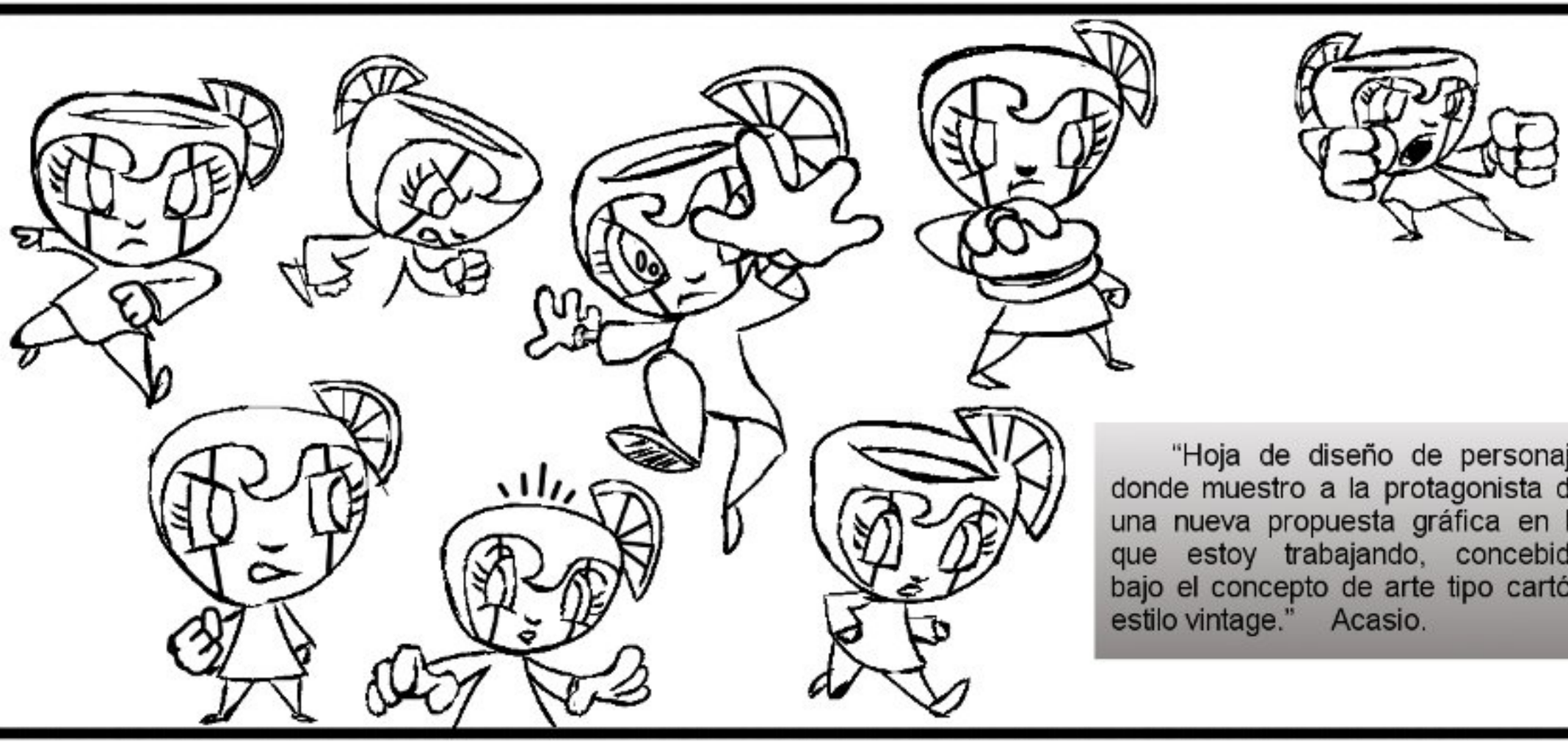
"Ginger es el primer personaje que me hizo trabajar más duro en el estilo digital y me ha hecho evolucionar como artista, definiendo mi estilo y mi forma de trabajar." **AlexKnight**

GALERÍA DISEÑO DE PERSONAJES.

MARÍA LIONZA
CABEZA'ÉTAZA:
CAZADORA DE MONSTRUOS

ACASIO

AGENTE CABEZAÉTAZA



"Hoja de diseño de personaje donde muestro a la protagonista de una nueva propuesta gráfica en la que estoy trabajando, concebido bajo el concepto de arte tipo cartón estilo vintage." Acasio.

GALERÍA ARTE URBANO.

Un espacio para el graffiti y el muralismo.

Centinela del folclor, de Acasio.

REVISTA

¡HALLACO!

MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

Estado Falcón. Venezuela
2021